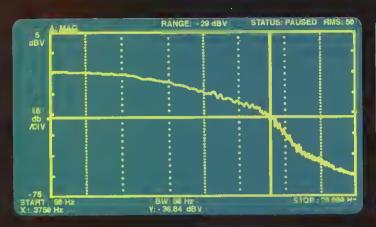
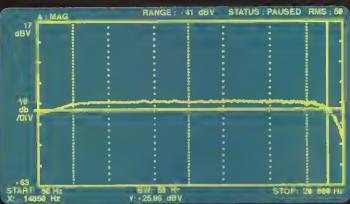


HiFi-Stereo-Sound



Herkömmliche Soundkarte: 13 kHz Sampling: fehlende Höhen, überhöhte Bässe



ATI STEREO-F/X: 44 kHz Sampling: Linearer HiFi-Frequenzverlauf

zum Mono-Preis

Des Magazin für HiFt und Musi

Für uns getestet im Audio-Magazin Labor

Jetzt mal ehrlich: Würden Sie heutzutage noch eine Mono-Anlage kaufen? Und würden Sie sich mit der Klangqualität eines Kofferradios zufrieden geben? Ehrlich gesagt, wir auch nicht.



WinDAT Digital Audio Transport

Unsere Ingenieure meinen deshalb: Nicht die Ansprüche müssen gesenkt werden, sondern der Rauschpegel. Und nicht der Preis muß erhöht werden, sondern Dynamik und Frequenzgang.

STEREO-F/X

Digitaler Stereo-Sound in HiFi-Qualität. Außerdem im Lieferumfang: WinDAT und DOS-DAT: Digital Audio Transport-Software für Aufnahme, Wiedergabe und Editieren.

Und mit dem Stereo-Effekt-Generator klingen selbst Mono-Games im Quasi-Stereo-Sound.

- 2 x 4 Watt Stereo-Ausgang
- MIDI kompatibel (Box optional)
- Treiber für Windows und DOS
- 44 kHz Mono, 22 kHz Stereo ADC
- Eingang für Micro und CD-Player
- 11 Voice FM-Synthesizer
- Joystick-Port, Dual Speed
- Schalteriose Installation per Software
- AdLib + Sound Blaster kompatibel
- 5 Jahre Garantie
- DM 299.-

VGASTEREO-F/X

Die neue Multimedia Karte. STEREO-F/X, WONDER XL Super-VGA und TV-Scart Anschluß auf einer Karte.

CODE (COlor Depth Enhancement) ermöglicht die Darstellung photorealistischer Bilder mit effektiv 262.144 Farben

wie STEREO-F/X, zusätzlich

- 16 Bit VESA Super VGA
- 72 Hz flimmerfrei
- 800x600, 32.768 Farben
- 1024x768, 256 Farben
- CODE für 262.144 Farbeffekt
- 400 DPI Maus + Mausport
- MIDI-Box In/Out/Through
- MIDI Sequencer Plus Jr.
- PAL + NTSC f
 ür SCART-RGB TV
- DM 595,-512KB DM 695,-1MB



DM 299,



ATI Technologies
Rosenkavalierplotz 15
8000 München 81
Tel: 089/92 88 01 - 0
Fax: 089/92 88 01 - 99
Mailhay RSS 089/92 88 01 - 98



Deutschland Tel: 08 142/418-0 Fax: 08 142/38 90 Osterreich Tel: 0043/1/616 97 97 Fax: 616 97 97-20 Schweiz Tel: 0041/22/622-020 Fax: 615-650

Fochhöndler

OST: Computer & Technology Center 0361/29251 GFG Computerservice 0 39 823/2417 1000 Computer & Mehr 030/21 37 312

2000 Sinfoni Shop 0421/34 97 037 3000 Brown & Kotzur 0531/33 26 24 4000 5000 7000

Software City 0251/40 86 669 Kohler & Fleischer 02204/53 096 Compass 0711/355 583 Columbus 089/523 202 1 OKW Computer 08131/3894 NK Computer 08761/62 525



Mad Max 4 — jenseits der Power-Kuppel

Ein Fototermin ganz besonderer Art stand eines Dienstag morgens bei Michael, Richie, Volker und Knut auf dem Programm. Als das Quartett mit den entsprechenden Utensilien kurz nach neun Uhr geschlossen in die Redaktion marschierte, zeigten Kollegen der benachbarten Redaktionen von Computer Life und Computer Persönlich leicht nervöse Verhaltensweisen. Auch wenn das POWER-PLAY-Team üblicherweise als nicht ganz normal angesehen wird, überstieg das Maß an Zurückhaltung und Ausweichtaktik das gewohnte Bild. Keine Sorge, die Vierer-Crew war weder einer religiösen Sekte beigetreten, noch hatte sie sich eine abschreckende Krankheit eingefangen. Nein, das Quartett war bei den letzten Vorbereitungen für seinen Fototermin bei den Bavaria Filmstudios in München — denn die Endzeit nahte. In einem Outfit, das selbst Mel Gibson alias Mad Max in Furcht und Schrecken versetzt hätte, bestieg die Power-Gang ihr Endzeitmobil und donnerte 'gen Filmstudio. Das imposante Ergebnis dieses Ausflugs in die Filmwelt könnt Ihr ab Seite 128 begutachten.

Abgesehen von diesem Vorfall ging es in den Redaktionsräumen hektisch wie üblich zu. Während Martin für ein paar Tage zum ZDF nach Berlin düste, um dort in der Fernsehshow "Der gro-Be Preis" als Experte zum Thema "Computerspiele für den PC"

aufzutreten, wurde vom restlichen Spieleteam der Erfolg der ersten monatlichen VIDEO-GAMES-Ausgabe gefeiert. Wenn man die Verkaufszahlen der Junihefte beider Zeitschriften addiert, dann kratzen wir gewaltig an der 250 000-Exemplare-Marke. Dafür ein herzliches Dankeschön an Euch — auch im Namen der VIDEO GAMES-Redaktion.

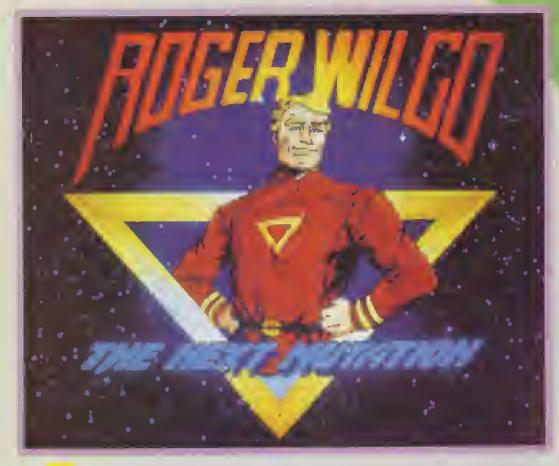
> Einen erfreulichen Monat ohne Endzeitstimmung wünscht Euer

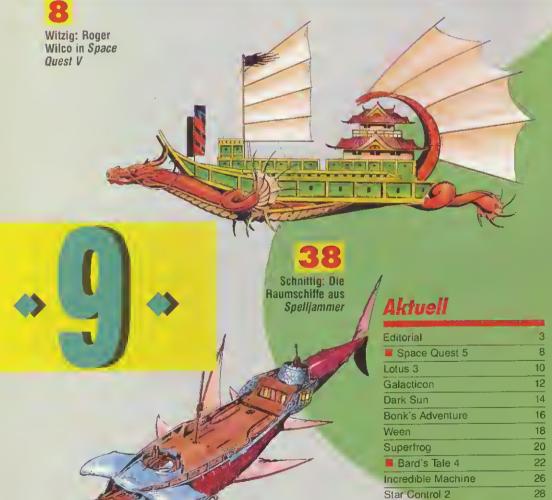
Dowe- Hay-leam

und Knut Waren zwecks Außen-

antuapmen in den Banatia

Filmstudios zu Besuch





Unter der Lupe

■ Endzeit	128

Rubriken

Hitparaden	33
ZDF-Corner	57
Leserbriefe	58
Statistik	104
Germany Corner	124
Nippon Corner	150
Pixelpracht	156
Musik, Bücher, Filme	152
Vorschau auf die kommende	
Ausgabe	158
Impressum	64
Inserentenverzeichnis	64

Computerspieletests

A table and a	417
Airbucks	117
Capstone Chess	118
Dylan Dog	120
Football Champ	119
Graham Tayler	54
Grand Prix Unlimited	55
Great Nepol. Batt	120
Gyspy	113
Ishar	37
Itl. Sports Challenge	50
Laura Bow 2	44
Leather Goddesses 2	47
Lord of the Rings 2	37
Millemiglia	119
Push Over	48
Ouest for Glory 1 — VGA	46
Spellcraft	40
Spelljammer	38
Striker	52
Theatre of War	114
TV Sports Baseball	118
Warriers of Relyne	116
Kurztests Computerspi	ele

Conquestador, Crime City

Cruise for a Corpse, Sim Ant

Space M.A.X., Tennis Cup 2

The Addams Family, UGH!

Space Crusade, Ultima 6

30

Schnipsel aus der Softwareszene 121

121

122

122

122



Videospieletests

Camel Try	140
Chuck Rock	145
Corporation	145
Prince of Persia	136
Splatter House 2	144
Street Fighter 2	138
Super Monaco GP 2	143
Super Dunkshot	142
Taz-Mania	142
Handheld Corner	
Einleitung	146
Hudson Hawk	147
Il Boxle	147
Nail'n Scale	147
Track Meet	147
Turn'n'Burn	147
George F. Boxing	148
Marble Madness	148
Beast	148
Steel Talons	148

Powertips

Clue Book: Gateway to the	
Savage Frontier, Tell 6	94
Players Guide	106

■ Titelthemen



Schlüpfrig: Der Froschkönig aus Superfrog

Fertig: Indiana Jones Playersguide

Nintendo IT ALL! WANT IT A



Du willst Actian, Pawer, Super-Spannung? Dann brauchst Du nur eins: Das neue Super Nintenda® mit Super-16-Bit-Technalagie, die neue Dimensian des Videaspiels!

- Mit 5 Microprozessaren.
- Mit 256 KB Speicherkapazität.
- Schan jetzt ausbaufähig auf CD-ROM.



Super Grafik - Super Action

Klarer Fall: Mit dem einzigartigen Super Nintenda® erlebst Du die tatale Actian in der dritten Dimensian.

- Perfektes 360° Scrolling.
- 128 Sprites gleichzeitig.
- Absolut verschärft: Die Bildschirmaufläsung von 512 x 448 Pixeln.
- Das Ergebnis: Super Grafiken, Wahnsinns-3D-Effekte, realistisches Scaling und unzählig viel Scrallings.

Die Super Nintendo

ENTERTAIN N



In jeder Hinsicht tanangebend: Der digitale Super-Stereo-Saund der Spitzenklasse!

- Phantastische Audio-Effekte.
- Digitale Saund-Erlebnisse in Super Hi-Fi und CD-Qualität.
- Neue Klangdimensianen, die unter die Haut gehen.



Super Farben

Moch Dich ouf alles gefaßt. Das Super Nintenda® erzeugt eine Farbenflut, wie Du sie noch nie gesehen host.

- 32768 brillonte Farben.
- Bis zu 256 Farben gleichzeitig.
- Doneben sehen andere 16 Bit-Systeme gonz schön bloß ous.



Bit Power.



N T S Y S T F M

Super Mario World™

Zu einem Super-System gehören immer neue Super-Spiele: 30–40 schon 1992. Dos erste liefern wir Dir gleich mit: Super Maria WarldTM.

- Das ultimative Abenteuer mit Super Morio und seinem Freund Yashi.
- Ein Wohnsinns-Trip durch96 phontostische Welten in 3D.
- Jede Menge Super-Spiel-Spaß!

Super Pack

Super Nintendo® - alles ist drin.

- Die Super-Konsole: Modernste 16-8it-Technologie, für ungloubliche Sound-, Farb- und 3D-Effekte.
- AV-Kabel für digitolen Stereosound und RF-Switch.
- Der High-Tech Controller für totole Spiel-Kontrolle.
- Dos ultimotive Abenteuerspiel:
 Super Maria WorldTM.

Super Gewinne

Moch mit bei dem Super Nintendo® Preisausschreiben, und Du konnst was erleben!

1. Preis: Super Nintendo® und Coupons für 20 Spiele Super Nintendo®.

2. bis 10. Preis: Je ein Originol Super Nintendo® Entertoinment System.



Dos neue Su	per Nintendo® ermöglicht perfektesº Scrolling.
Super	r Nintendo® verfügt über Super-Farben.
St	uper Nintendo [®] ist ousbouföhig ouf <mark>CR.M</mark>
() * ()	Dos Spiel Sr Mo Wd ist beim Super Nintendo® gleich dobei.
	Einfoch den Coupon ousfüllen und bis zum 31.12.1992 einschicken on: Nintendo of Europe GmbH, Postfoch 15 01, 8754 Großostheim.
	Ausreichend fronkieren. Absender nicht vergessen.
	Name Vorname
	Stroße

Mitmachen können alle – mit Ausnahme der Mitarbeiter von Nintenda". Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.





Love me, Baby

Angst, Adventure-

kommt

kommen, aber man weiß ja nie genau,

wie viele Reinkar-

Umweltferkel

nationen so einem

Bösewicht erlaubt sind.

preview

Endlich ist es soweit, Roger bekommt eine Freundin. Erinnert Ihr Euch noch an die Hologrammdame aus dem vierten Teil, die unser Raumheld heiraten sollte? Nun, aus der Verbindung wurde bekanntlich nichts. Im neuen Teil sollte, das nötige Adventure-Geschick von Euch vorausgesetzt, einer Vereinigung der beiden nichts mehr im Wege stehen. Roger kann sich überdies vor der holden Weiblichkeit kaum retten. Nicht nur Damen aus Fleisch und Blut sind hinter ihm her, sondern auch eine verchromte Terminatorin heftet sich auf seine Spur. Leider hat dieser schimmernde Traum aus Schaltkreisen, Sinuskurven und Nickel-Cadmium-Batterien nichts anderes im Sinn, als Roger in Einzelteilen durchs All zu blasen.

Navigation

Zur Grundausrüstung des erfolgreichen Raumpiloten gehört wie immer eine Space-Maus. Wie schon in den anderen Sierra-Produkten der letzten Zeit setzt man auf die bewährte Icon-Leiste am oberen Bildschirmrand, mlt der Roger zu neuen Taten animiert werden kann. Wer selbst dazu zu faul ist, kann mit der rechten Maustaste alle Befehle auch direkt aufrufen. Der Cursor verändert sich dann in das entsprechende Befehls-Symbol. Wie üblich, laufen alle Gespräche automatisch ab. Komplett neu ist der Einsatz von Crew-Mitgliedern. Um einige Rätsel zu lösen, müssen wir nicht nur Roger durchs All lotsen, sondern dürfen auch seiner losen Bande den einen oder enderen Befehl geben, Bevor wir mit der ungewohnten Teamarbeit be-ginnen können, heißt es noch etwas Däumchen drehen. Die neue Sierra-Rakete wird wohl erst im goldenen Oktober starten. Amiga-Raumflitzer heben wie üblich etwas später ab. vw

as ist rot, schnell und der Liebling aller geschwindigkeitssüchtigen Amiga- und ST-Besitzer? Womit rettete schon James Bond sein Leben und Julia "Pretty Woman" Roberts ihr nächtliches Einkommen? Wer beschert jedem Automobilfan schlaflose Nächte oder wunderschöne Träume? Der Lotus Esprit Turbo.

In Millionärsgaragen schon seit langem zu Hause, fuhr sich die Edelkarosse mit zwei Lotus-Turbo-Challenge-Spielen in die Herzen der Computerspieler. Der im Oktober dieses Jahres erscheinende dritte Teil soll zum einen die Qualitäten beider Vorgänger miteinander verbinden und zum anderen das Genre mit innovativen Neuerungen revolutionieren. Star von Lotus - The Final Challenge ist der Lotus M 200. Die bisher nur als Prototyp existierende Schönheit zählt schon heute zu den begehrtesten Automobilen dieses Jahrzehnts.

Das Spiel sieht auf den ersten Blick Lotus 2 zum Verwechseln ähnlich, wartet aber



Oas Auswahlmenü bietet unzählige Einstellungsmöglichkeiten



Mit dem Track-Editor lassen sich eigene Kurse zusammenbasteln





mit interessanten Neuerungen auf. So darf zwischen Zeitlimitrennen (Lotus 2) und Meisterschaft (Lotus 1) gewählt oder mit einem Editor die ganz eigene Strecke zusammengebastelt werden. Diese Kurse werden nicht etwa auf Diskette gespeichert, sondern sind in einem Paßwort codiert. So existiert zu iedem Self-Made-Kurs ein Paßwort und umgekehrt. Gebt Ihr zum Beispiel Euren Namen ein, erscheint Eure ganz "private" Rennstrecke. Neben dem Editor harren insgesamt 64 fertige Kurse in sechs Levels ihrer Durchfahrt. Neben den Nebel-, Schneeund Wüstenfahrten des zweiten Teils gibt's vier neue Sze-narios: Wind-, Bauarbeiten-, Matsch- und sogar Zukunfts-Levels mit futuristischen Gags sind dabei.

Bewährtes wurde beibehatten. So sollen der Zweispielermodus, die Link-Option und Paßwörter für hemmungslosen Raserspaß sorgen. Amigaund ST-Besitzer müssen sich allerdings noch bis Oktober gedulden. kn



Witzig: "Magnetic-Fields-Bohnen" am Straßenrand



Aufgemotzt: der "Magnetic-Fields-CD-Player"



Grafisch erinnert The Final Challenge an Lotus 2



Obligatorisch: kein Rennspiel ohne die zünftige Autobahnbrücke



Presents



THE GAMES '92



MESS DICH
MIT DEN
BESTEN DER WELT

DIE WAHRE OLYMPISCHE SPORT-SENSATION

MEHR ALS 30 SPORTARTEN!

Alle leichtathletischen Disziplinen... Tolle Animation und atemberaubende Action!





TEAM-MANAGEMENT

Es ist Deine Aufgabe, das Team auf den olympischen Wettkampf vorzubereiten.

ZWEI KOSTENLOSE DATA-DISKS!

Viele weitere Disziplinen, wie z.B.: SCHWIMMEN, TAUCHEN, JUDO, RINGEN, FECHTEN oder BOXEN!





AB JULI ERHÄLTLICH

RUHEMESHALLE

Alle Infomationen über die Geschichte der Spiele und die Leistungen der Wettkämpfer. Vergleiche die Leistungen Deines Teams mit denen der Großen dieser Welt.

DAS SPIEL DER SPIELE

FÜR AMIGA - PC & KOMPATIBLE - ATARI ST - CD/TV

Alleinvertrieb in Deutschland:

BOMICO SOFTWARE – Am Südpark 12 – 6092 Kelsterbach – Tel. 061 07/76 06-0



3-D-Spezialist Mike Singleton kann's nicht lassen: Kaum ist sein Strategieepos Ashes of Empire fertig, startet er ins All durch. Galacticon verbindet wilde Raumschlachten mit heißen Planetenjagden.

rgendwann im 45. Jahrhundert: Der Weltraum, unendliche Trübsal. Zumindest, wenn es nach dem Imperator geht. Der hat, um die Krone der Galaxis zu erringen, kurzerhand die gesamte Herrrscherfamilie ermordet. Die gesamte Familie? Mitnichten: Ein kleiner, unbezwingbarer Sproß hat überlebt und leistet tapferen Widerstand. Inmitten des chaotischen Ringens der Adelshäuser um Macht und Mitsprache begibt sich der letzte wahre Thronerbe auf den Weg.

Eine wahre Odyssee durch Dutzende Planetensysteme beginnt. Nur Ihr, der Prinz, könnt bis zum Thronstern im Herzen der Galaxis vordringen, wo tief im Reichsthron das sagenumwobene Sternenschwert ruht. Gelingt es Euch nicht, das mächtige Symbol des Rechts zu bergen, wird ein tausendjähriger Schatten über die Völker der Galaxis fallen...

Ein bißchen Star Wars, eine Prise König Arthur und eine wildromantische Geschichte - wer erwartet da kein Sciencefiction-Adventure? Doch der Schein trügt: Galacticon wird ein reinrassiges Actionspektakel mit, so Mike Singleton, völlig neu entwickelten 3-D-Routinen. Also eher eine Mischung aus Wing Commander, Lightspeed und einem Hauch Elite. Vom Rand der Galaxis aus arbeitet Ihr Euch von Sonnensvstem zu Sonnensystem ins Zentrum voran — zuweilen durch zeitsparende SprungHamlet im Weltall



Gut gerüstet ist halb gewonnen: Intergalaktische Gestalten warten hinter jedem Planeten.

brücken, oft aber durch couraaiertes Erforschen.

Jedes System birgt eigene Missionen und Gefahren — Mike verspricht eine Vietzahl computergenerierter Rassen, Charaktere und auch verblüffend neue Landschaften. Da rast man über dick umwucherte Dschungelplaneten, dockt an bizarren Raumschiffen an oder bewundert die fast schon Thunderforce-artig skurrilen Vulkanwelten. In vielen Gebie-

ten lungern Asteroiden und strahlenverseuchter Weltraummüll herum. Sind alle, meist kämpferischen Aufgaben an einem solchen Knotenpunkt gelöst, müßt Ihr den nächsten Zielort wählen. Daß der nicht unbedingt geradewegs zum galaktischen Zentrum weist, versteht sich von selbst. 100 Sonnensysteme warten auf Euren Besuch. Wo es langgeht, zeigt am Ende jedes Abschnitts die Sternenkarte. Auf

ihr sind der ferne Thronstern, Euer gegenwärtiges System sowie die von dort zugänglichen und von Euch schon besuchten Systeme markiert. So erhaltet Ihr nach und nach eine klare Übersicht der Verbindun-



Sternendrive rein und durch: Im Weltall ist die Hölle los.

gen und kürzesten Wege zum Sternenschwert. Je nach Vorliebe können gewiefte Raumkämpfer ihre Lieblingsroute ins galaktische Zentrum wählen.

Tollkühne Flugmanöver werden oft mit wertvollen Funden belohnt. So manches Stück Weltraumschrott kann sich als nützliches Tauschobjekt ent-





Über die Oberfläche fremder Planeten: Krater und Wiesen In feinster 3-D-Grafik.

puppen, denn manche Fremdrassen sind durchaus freundlich und keinem Schwätzchen abgeneigt. Versagt Eure Diplomatie, läßt sich die aktuelle Mission wiederhofen.

Das Geschehen wird auf dem PC in 256-Farben-Pracht erstrahlen und sich mit Maus oder Joystick steuern lassen. Eine Amiga-Version ist schon am Horizont sichtbar, während die ST-Umsetzung noch in den Sternen steht. PCler dürfen dagegen wohl noch vor Weihnachten in die Pilotenkanzel steigen. Eva Hoogh





it Temperaturen, die zur Sommerszeit über 32 Grad Celsius klettern, ist der amerikanische Bundesstaat Kalifornien nicht gerade das, was man als seinen bevorzugten Arbeitsplatz bezeichnen könnte. Statt im stickigen Büro zu sitzen, würden wir bei solchen Hitzegraden lieber am Strand liegen oder durchs kühle Naß planschen. Amerikanische Angestellte sehen das eher lockerer: Trotz tropischer Hitze und strahlendem Sonnenschein geht beispielsweise in den Büros der Softwareschmiede SSI alles seinen gewohnten Gang. Unterbrochen von einem Freiluft-Basketballmatch der kompletten Belegschaft oder einer kurzen Taktikrunde am Spieltisch im Büro des Chefs, werkeln mehrere Programmierteams an einem halben Dutzend neuer Computerspiele, die allesamt noch in diesem Jahr erscheinen sol-

Eine der größten Überraschungen, die SSI zu bieten hat: einige frische AD&D-Szenarien, nebst komplett neuen und völlig verschiedenen Spielsystemen. Die Zeiten der Spiele im Pools of Radiance-, oder Death Knights of Krynn-Look sind damit endgültig vorbei. Zur Zeit sind drei neue AD&D-Rollenspieltitel, oder besser Serien, in Vorbereitung, sowie Eigenentwicklungen, einiae die mit "AD&D" rein gar nichts zu tun haben.

Die drei modernen AD&D-Spielreihen dürften den eingeweihten Freaks das Wasser im Munde zusammenlaufen lassen. Geben sich doch solch hochrangige Namen wie Dark Sun, Spelljammer und Ravenloft im SSI-Spieleangebot ein Stelldichein. Für Nichtkenner: Ravenloft ist ein spezielles Horrorszenario, in dem Werwölfe, Geister, Zombies, Dāmo-

Der Softwaregigant
SSI ändert das bisherige Design für die AD&D-Reihe und bringt mit Dark
Sun eine der erfolgreichsten Brettspielwelten auf den Computermonitor.



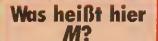
Charakterbasteln einmal anders. Dark Sun bietet ungewöhnliche Rassen und Klassen (MS-DDS/VGA)

nen und Vampire eine extrem große Rolle spielen. Spelljammer verlegt das spielerische Geschehen in das ierne Weltall und Dark Sun verquickt Fantasy-Elemente mit einer gehörigen Portlon Mad-Max-Feeling. Dark Sun: Shattered Lands ist auch der erste Titel, mit dem SSI eines der neuen Spielsysteme vorstellt.

Das Dark-Sun-Universum ist einer der jüngsten AD&D-Schößlinge. Brettspielriese TSR startete erst 1991 mit der Dark-Sun-Table-Board-Serie. Statt in einer "üblichen" Fantasy-Umgebung spielen die Dark Sun-Programme auf unfreundlichen und lebensfeindlichen Wüstenwelten, die von besonders fiesen, Jahrtausende alten Zauberern reglert werden. Verstreut über die Wüstenland-schaft befinden sich Städte, die unter der Knute der Zauberer stehen. Größter Anziehungspunkt solcher Ansiedlungen ist eine Kampfarena, in der Sklaven zum Vergnügen der Einwohner um ihr Überleben kämpfen.

In der Computerfassung Dark Sun: Shattered Lands übernehmt Ihr die Rolle eines solchen Kampfsklaven. Eure Aufgabe ist relativ simpel: Flieht aus einer Stadt auf dem Wüstenplaneten Athas, sucht gleichgesinnte Kampfgefährten und organisiert im Stil des Historienschinkens "Spartakus" einen Aufstand gegen den lokalen Diktator. Selbstredend bietet die Dark-Sun-Welt einiges an neuem Rollenspielstoff. Angefangen bei neuen Charakterklassen und Rassen bevölkern ganze Heer-scharen frischer Monster das Wüstenterrain, die Ihr mit neuen Waffen und rund 200 Zauberformeln außer Gefecht setzen dürft.

SSI hat, extra für den Start der Dark-Sun-Spiele, das altbewährte AD&D-Computerspielsystem komplett über Bord geworfen. Statt des gewohnten 3-D-Fensters in Dörfern oder Dungeons, gibt's bei Dark Sun nur eine Perspektive: von schräg oben. Ob Ihr über die Landschaft wuselt, Euch

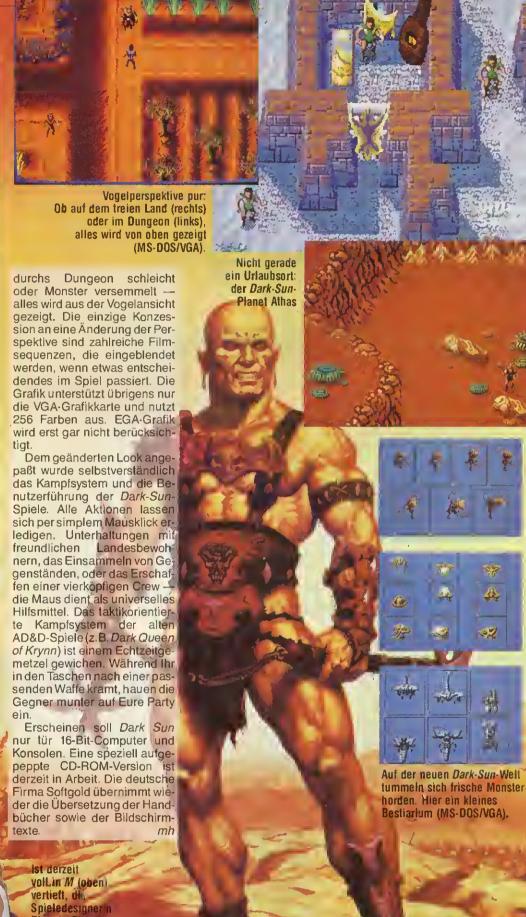


Im Kielwasser von Dark Sun: Mit Shattered Lands dümpell ein weiteres neues Rollenspiel aus dem Hause SSI seiner Fertigstellung entgegen. Schon der Name der Eigenentwicklung (das Spiel hat nichts mit AD&D zu lun) erhascht Interesse: M sorgt nicht nur für großes Rätselraten ("Was zur Hölle heißt das?"), sondern ist auch Ansatzpunkt für zahlreiche inlerne Witze bei SSI -"Wir haben das Programm M getauft, damil wir es später einfacher mit den Fortsetzungen haben", berichtete schmunzelnd Ann McGowan, Pressesprecherin von SSI. 'Die nennen wir dann N, D, P, D und so weiter...

M kann zwar gewisse grafische Ähnlichkeilen zu Dark Sun nicht leugnen, aber damit erschöpfen sich schon fast die Gemeinsamkeilen. M wird ein reinrassiges Siencefiction-Rollenspiel werden, versicherte uns Rhonda Gilbert, die charmante M-Designerin. Ihr steuert ein Team aus vier Charakleren und einen Roboter auf dem fernen Planeten "Monsoon" (vielleicht daher das M?), um ein paar gefangene Diplomaten zu befreien. Die größte Besonderheit von M sind sicherlich einige Monster, die sorgsam mit einem 3-D-Konstruktionsprogramm entworfen wurden. Erscheinen wird M wahrscheinlich Ende des Monats für PCs. Anfang des nächsten Jahres auch für Amigas.







ede Konsole hat ihr persönliches Aushänge-Sprite. Klempner Mario hüpft auf Nintendos Maschinen. Turboigel Sonic ist auf Segas Mega Drive und Game Gear zu Hause. Auch die hierzulande weniger verbreitete PC Engine hat ein Maskottchen: springendes Bonk. Die Rechte der Nr. 2 auf der Weltrangliste (nach Mario) liegen bei Hudson Soft, die bereits zwei Jump'n'Run-Knaller zusammenbastelten und derzeit an einem dritten Teil arbeiten. Die deutsche Programmiertruppe Factor 5, bekannt durch Turrican, wurde nun beauftragt, eine Amiga-Umsetzung des ersten Bonk-Abenteuers zu stricken. Vor zwei Ausgaben haben wir Euch deswegen darum gebeten, Namensvorschläge für den neuen Amiga-Helden einzuschikken. Die Entscheidung ist gefallen: Bonk wird für den Amiga auf den Namen B.C. Kid getauft.

B.C. Kid ist nicht irgendein anderes Jump'n'Run auf dem Amiga. Die Tatsache, daß es eine möglichst nahe Umsetzung zur PC-Enginge-Version werden soll, verspricht eine bisher neue Spieledimension auf dem Amiga. Dieses Mal gibt es keine bombastischen, aufwendigen 10-Disketten-Intros und kein Streben, unendlich viele Sprites auf den Bildschirm zu klecksen. Spielbarkeit ist jetzt gefragt. Die Steuerung wird in-



B.C. Kid hat kräftiges Zahnfleisch. Er beißt sich hoch.



Auf Palmen reitet der B.C. Kid — und findet Bonusitems



Bonk hat einen neuen Namen: B.C. Kid wird zu Weihnachten sein Unwesen auf dem Commodore Amiga treiben.



Der Wasserlevel ist in drei Spielebenen unterteilt



B.C. Kid "beißt" sich durch Wasser



Manche Gegner tragen nützliche Fleischkeulen mit sich herum

tuitiv; jeder, der sich an B.C. Kid setzt, soll es innerhalb kürzester Zeit — spontan — spielen können. Das unterscheidet Konsolen-Jump'n'Runs von Computerspielen, bei denen man für gewöhnlich eine Anlei-



Das ist Endgegner Nr. 1 auf der Engine . . .









tung benötigt, um herauszufinden, wie was funktioniert. Und dann gibt's bei Konsolenspielen selbst für geübte Spieler mehr Details und Verstecktes zu entdecken. Und zwar auf spielerisch einfachere Art und Weise als bei herkömmlichen Disketten-Hüpfspielen. In Factor 5's Wortschatz ist "Unfair" ein Fremdwort. "In dem Moment, in dem man einen Trainer für ein Spiel braucht, ist es eine Armutserklärung" meint Julian Eggebrecht, der Projektleiter. Er spielt damit auf das Hauptaugenmerk an, auf das bei B.C. Kid gesetzt wird. Einige Spielszenen werden so lange ausgetestet und verbessert, bis sie perfekt sind. Irgendwelche grafischen Vertuscher sind nicht drin.





Drei der fünf B.C.-Kid-Welten sind schon fertig. Factor 5's Countdown läuft.



Soviel Konsote wie möglich: Seit Turrican 1+2 ist Diskettenwechsel out!



...und das ist Factor 5's Amiga-Version: Pixelperfekt.

Natürlich bietet Factor 5 auch einige technische Leckereien. Absolute Neuheit: das erste 60-Hz-Spiel. Bereits bei Turrican versuchte das Programmier-Quintett Scrolling und Animationen möglichst flüssig zu realisieren. Mit B.C. Kid ist dann die Superlative erreicht. Natürlich wird auch mehr RAM-Speicher erkannt und genutzt (weniger Ladezeiten) und die High-Scores lassen sich abspeichern. Um sich besonders nah an das PC-Engine-Vorbild zu halten, werden zwei Feuerknöpfe unterstützt. Ihr könnt beispielsweise ein Mega-Drive-Joypad an den Amiga anschließen, damit das Konsolen-Feeling herüberkommt.

B.C. Kid ist ein Versuch, zu sehen, ob es sich noch lohnt, gute Spiele auf dem Amiga zu entwickeln. Statistiken lassen vermuten, daß sich Amiga-Spieler heutzutage an Intros und Aufmachung orientieren und weniger an der Spielbarkeit. Ob sich das bewahrheitet, werden die B.C. Kid-Verkaufszahlen ab Weihnachten 1992 zeigen.



Pünktlich zum Beginn der langen Abende serviert Coktel ein opulentes Fantasy-Drama. Ween entführt Euch in ein magisches Mittelalter voller Feinde und Verliese.

rieg und Frieden hat Okhram, der greise Zauberer, schon vor langer Zeit erlebt. Als mächtiger Beschützer des Blauen Felsenreiches verbannte er einst den üblen Kraal, Inkarnation des Bösen. Doch der fehlgeleitete Magier lebte noch. Nach unzähligen Jahren entsann er sich des friedlichen Reiches, sammelte seine Kräfte und machte sich erneut an die Eroberung.

Während Kraals Schatten, drohend am Horizont aufsteigt, sinnt Okhram erneut auf Abhilfe. Zu schwach, um selbst noch ins Feld zu ziehen, legt er die schwere Last in die Hände seines Enkels. Kann der kleine Ween die Prophezeiung seines Volkes erfüllen?

Die Aufgabe scheint schier unmöglich: In einem unterirdischen Tempel muß Ween drei magische Sandkörner finden. Hat er sie, nach ebensovielen Spieletappen, aufgelesen, muß er sie in eine mystische Sanduhr schütten. Nur so wird er stark genug, um Kraal endgültig zu vernichten. Ein rechter Held läßt sich auch gerne einmal unter die Arme greifen, und so ist auch im düstersten Dungeon Hilfe nicht weit.

Da ist sein Begleiter, der kleine, gefräßige Vampir, dessen Zauberkräfte unersetzlich sind. Oder die hilfreichen Trage-, manchmal auch Plagegeister, die — theoretisch — Weens Inventar erleichtern. Oft laufen sie aber ihren eigenen Wegen nach. Schließlich taucht ab und zu ein fremdarti-

So schöne Adventure-Landschaften lassen wir uns gefallen (MS-DOS/VGA)



Monsterführer: Erschreckend, was uns in Ween alles über den Weg laufen kann.



Liebenswerte Poltergeister

Noch bunter, noch frecher, noch verrückter — die kleinen Gobliins sind wieder da! Den Überraschungserfolg des ersten Action-Adventures will Teamchefin Muriel Tramis mit dem Nachfolger noch übertrumpfen. Statl eines Trios ziehen diesmal zwei der putzigen Gnome in die Welt. In einem weil enlfernten Land hält ein Dämonenkönig den rechtmaßigen Thronerben gefangen. Pa



pa hat eine saltige Belohnung aus gesetzl, die unsere zwei Helden sich wohl oder übel gemeinsam verdienen müssen: Fingus, der ruhige Denker und Winkle, der voller Schabernack durchs Leben tobt. Coktel verspricht jede Menge Situationskomik, schräge Musik und die einfache Maussleuerung des ersten Teils. Die Amiga-, ST- und PC-Versionen sollen schon Eure Herbstabende verkürzen, während CD-ROM- und CD-l-Besilzer noch bis zum Jahreswechsel warten müssen.



ges Tierchen auf, das weissagt und wertvolle Tips gibt. Kann das Zufall sein? Wer ist dieses Tier und was hat Kraal mit den gemeinen Fallen zu tun? Ob das mausgesteuerte Vergnügen so umfangreich wird wie versprochen, können wir Euch voraussichtlich im Oktober sagen.

Coktel Visions neues Grafikadventure eröffnet Euch ein prachtvoll bebildertes Fantasyreich. Ganz im Stil der neuen Linie präsentieren die Pariser feinste VGA-Grafik: Was da an plötzlich angreifenden Monstern, jäh aufsteigenden Mauern und überhöhten Perspektiven auftaucht, kann sich sehen lassen. Teils gezeichnet, teils digitalisiert, soll Ween randvoll mit flüssigen Animationen werden. Daß bei der Datenfülle eine Festplatte Voraussetzung ist, versteht sich von selbst. Dafür werden sowohl PC-, als auch Amiga- und ST-Besitzer sich noch im Herbst in die Katakomben stürzen können. Die, leider nur in 16 Farben gehaltene, CD-ROM-Fassung soll zum Ende des Jahres, die CD-I-Version erst Anfang 1993 er-scheinen. Eva Hoogh



Die Phone Card Edition von Marlboro Lights.

Marlboro

Gewinn beim Marlboro Lights Phonegame: Vier Telefonkarten im Set. 1000 x zu gewinnen. Specially designed by Marlboro Lights. Limitierte Auflage.

Call, play and win: 0 40/8 90 90 55

(Mindestalter 18 Jahre)



Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,4 mg Nikotin und 5 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)



FUNNY-SOFT WARE

Inh. Oliver Heck

Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99,7000 Stuttgart-Feuerbach

Telefon 07 11 - 8 56 85 34 - 85 03 25 - 8 17 99 95

Fax 07 11 - 8 17 99 95 - Btx *Funny-Software #

Ladengeschäfte:

Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

Schreiberstr. 18, 7800 Freiburg • Storchenstr. 5b, 7080 Aalen • Georgswall 3, 3000 Hannover

Bestellservice:

12-18 Uhr 089/761908

10-18.30 Uhr 0761/382590

10-18.30 Uhr 07361/680663

Bayern: München Baden: Freiburg Württemberg: Aalen N-Sachsen: Hannover Hessen: Frankfurt Saarland: Homburg 10-18.30 Uhr 0511/321796

12-18 Uhr

14-18 Uhr 069/613282 06841/64587

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr – Preisänderungen vorbehalten – Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 9,50 – Eilzuschlag 7,- – Ausland: Nur Scheck, Vorauskasse + 21,- Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit

AB 01.10. NEUERÖFFNUNG: DÜSSELDORF - ESSEN - KASSEL

		_	_		100	-			_	-	
Programm	AMIGA	ATARI	IBM	Programm	AMIGA	ATARI	IBM	Programm	AMIGA	ATARI	IBM
1869	a.A.	a.A.		Gobillins	72.95	-	72,95	Psyborg	64.95	_	
A.T.P. Airline	-	-	87,95	Grah, Tayl, Soc. Chall		_	-	Pristi over	64,95	64.95	72,95
Abondoned Places	78,95		-	Grand Prix Unlimited	a.A.	Sec. 2.	84,95	Rampart	a.A.	-	78,95
Air Bucks	a.A.	a.A.	a.A	Grandmaster Chess	.A.		78,95	Mad TV	78,95		86,95
Air Support	64,95		-	Great Courts Tennis 2	\$8,95	68,95	74,95	Dune	72.95	-	78,95
Airbus 320	94,95	94,95	94,95	Great Napoleon Battle	<u> -</u>	-	72,95	Railroad Tycon	78,95	74.95	84,95
Airline	-		72,95	Gunship 2000	* -		87,95	Realms	74,95	74,95	
Alcatraz	64,95	64,95	69,95	Hardball III	a.A.	-	87,95	Red Baron dt.	96,95	,	96,95
Amberstar	81,95	81,95	-	Harpoon 2	78,95	•	89,95	Rise o.t. Dragon dt.	82,95	8 -	86,95
Another World	64,95	64,95	72,95	Heart of China dt.	84,95	-	94,95	Risky Woods	67,95	W	78,95
Apydia	72,95	_	-	Heimdall dt.	74,95	84,95	89,95	Robin Hood (Sierra) d		~ ·	86,95
Ashes of Empire	~	-	a.A.	Heroes 357th	-		87,95	Robocop 3	64,95	ė.	-
A-Train			a.A.	Hook -	72,95		78,95	Rocketeer	-	-	78,95
Aces of the Pacific	a.A.	-		Humans *	a.A.		a.A.	Roger Rabbit	72,95	-	78,95
Das schwarze Auge	78,95	78,95		Indiana Jones Adv.	69,95	69,95	74.95	Sanctuary	79,95	~	79,95
B 17 Flying Fortress		-	104,95	Indiana Jones 4	a.A.3			Secret Weap, o. Luftw		-	94,95
B.A.T 2	-	_	a.A.	Jimmy White Snooker		69,95	a.A.	Sensible Soccer	64,95	a.A.,	
Bane of the Cosmic F.		-	84,95	Jeffe Madden Football		18		Shadowsands	72,95	72.95	78,95
Battle Isle	74,95	74,95	79,95	John Barns Football	64,95	1 - 7	100.00	Shanghai 2		11/19	87,95
Bitmap Brother Coll.	64,95	64,95	-	Kings Ouest 5 dt.	86,95	1	99,95	Shuttle deutsch	-	9800	114,95
Black Crypt	64,95	-	-	Knightmare	74,95	74.95	. 626	Silent Service 2	78,95	78,95	82,95
Black Sect	78,95	-	89,95	Knights o.t. Sky	87,95	87,95	94.95	Sim Ant at.	89,95	-	89,95
Boo Quest	-	+	89,95	Laura Bow II	a.A.	a.A.	89,95	Sim City & Populous	79,95	79,95	79,95
Buck Rogers 2	a.A.	-	72,95	Leather God, of Phobo		77.05	114,95	Sm Earth		-	96,95
Bundestiga Man. Prof.		a,A.	69,95	Legend	72.95	72,95	05.05	Sorcerer's Appliance			86,95
Carl Lewis Chall.	a.A.	-		Leisure Suit Larry 5 dt		ph ac	96,95	Space Crusade	64,95	64,95	
Castles Bata Biol	72,95	-	79,95	Lemmings Lemmings Standal, Vers	62,95	\$2,95 52,95	74.95	Space M.A.X.	72,95	~.	78,95
Castles Data Disk	00.00	*	44,95	Cempereur dt.	02,93	mc'a1	99.95	Space Quest 4.6.	89.95		86,95
Castles of Dr. Brain	88,95	-	88,95	Les Manley Jost in E.A.	://		89 95	Special Forces	87.95	87,95	98,95
Celtic Legends Civilization dt.	74,95		104.95	Lethal Xcess	67/85		00,40	Spelicraft	168.	1	a A.
	87,95	-		Link Traon North			44.95	Star Treck	20100	70 85	78,95
Championship Manage Codeman Assassin	a.A.	_	-their	Links (nur Hd)	98.95		86,95	Starbyte Super Soccer		72,95	74,95
Conquestator	78,95	_	82.95	Links II (Pro)			B5,95	2000	78,95	78,95	84,95
Covert Action	87,95	87,95	94,95	The second contract of the second			44.95	Steigenberger Hotel M Stermmäster	72,95		64.95
Crisis i.t. Cremlin	07,30		104,95	Links Bayhill Course			44,95	Sinke II	12,35	72,95	74.95
Cruise for a Corps	72,95	72,95	78,95	Lord of Rings	87.95		7 . A	Stake Commander		1.00	% a.A.
Cure of the Temptress	72,95		72.95	Lotus Espr. Tur. Chat.2	S2000000000000000000000000000000000000	69. 9 5		Sterke Fleet	64,95	64,95	ž
Cyber Zerk	a.A.	_	,2,00	M-I Tank Platoen	74,93		87.95	Striker	72,95.		1000
Dark Queen of Kryes	-	_	78,95	Magic Candle Is:			18,95	Super Tetris	81,95	J. 3	81,95
Darklands &	a.A.	~	104,95	Manchester Un. Bur	59,95	\$9.95	78,95	Suspictuos Carco	64,95	100	W
Dynablaster . *	72,95	_		Master Geff	79,95	79,95	77	Taking of Beverly Hills	1 6	30, 3	72,95
Darkmann	72,95	72.95		Might & Magic 3 dt.	89,85	. 1 -	88.85	The Two Towers Theater of War		7	81,95
Darkseed.	9	-	98,95	Millemiglia	-		a.A.	Their finest Hour	2.A 74.95	74.95	74,95
Das Schwarze Auge	ξ	×2	89,95	Monkey Island	89,95	89,95	94,95	Titus the Fox	64.95	7,00	9,30
Devious Desings	64,95	64,95	-	Monkey Island II dt.	89,95	-	89,95	Treasures	805.493		114.95
D'Generation	64,95	8	94,95	Dn the Road 🐇	69,95	69,95	11/27	Treasure of Sav. Front			78,95
Dylan Dog	- 324	3	a.A.	Ork own	67,95	- 6	100	Turtles II	64,95	64,95	74,95
Elvira Mistress 2	78,95	980	89,95		64,95		· a.A.	TV-Sports Baseball	a.A.	-	a.A.
Epic	72,95		78,95	Pacific Islands	72,95	72,95	78,95	Ultima 4 - 6	-	-	89,95
Eternam ()	: -	8	89,95	Parasols Stars	64,95	64,95	*	Ultima 7			89,95
Europ. Feetball Champ	67,95	2	+1	Patrizier	78,95	-	89,95	Battla Isle Data	42,95	-	42,95
Eye of Beholder et _d	.74,95	34	84,95	Perfect General	a.A.	a.A.	a.A.	Ullima Martian Dreams	3 "	*	79,95
Eye of Beholder 2	78,95		78,95	PGA Tour Golf Plus	78,95	-	82,95	Ultima Under World	-		89,95
Eye of the Storm	72,95	1 1	-	Pirates	63,95	68,95	64,95	Uncharted Water dt.	-	- '	14,95
Exodus 3010	78,95	· 186	÷.	Planet's Edge	-	-	89,95	Vengeance of Excalibu		-	84,95
F 117 A Nighthawk	-	- 5	88.95	Prophecy glithe Shadov		-	72,95	Viking t. Fields o.C.	a.A.	a.A.	a.A.
F-15 Strike Eagle 2	82,95	82,95	82,95	Police Duest 3 dt.	86,95	-	86,95	Vroom Data	44,95	44,95	-
F-16 Falcon 3.0 dt.			104,95	Rools of Darkness	72,95		74.95	Wayne Gretzky 2 K.C.	69,95	69,95	79,95
Fate Gates of Dawn	76,95	76,95	- 3 t ·	Populous II	67,95	67,95	a.A.	Willy Beamish	78,95	-	86,45
Fire + Ice	64,95.	a.A.	a.A.	Global Effect	84,95		89,95	Wing Col + Miss I+II	-	-	104,94
Flight o.t. Intruder	77,95	77,95	3	Jaguar XJ 220	64,95	-	7	Wing Commander II	_	-	78,95
Floor 13	72,95	70.05	84,95	Power Hits	64.95	7.1.05	-	Wing Com. II Miss D.1	-	-	49,95
Formula D. Grand Prix	/9,95	79,95	a.A.	Power Monger	74.脏		87,95	Wing Com. (I Miss D.2		7100	49,95
Free D.C.	-		94,95	Power Mo. Data Disk	42,95		-	WWF Wrestlemania	74,95	74,95	82,95
Gateway	-		84,95	Projekt-X	94,95	1000	-	Zooi	a.A.	-	-

HARDWARE + ZUBEHÖR

	_	1101
PC Power Pack 386DX, 25MHz, 4 MB RAM, 40 MB Festplatte, 1x 3,5 LW/ 1x 5 1/4 LW + Civitission +	VGA	Monllo
1x 3,5 LW/ 1x 5 1/4 LW + Civitission + Gunship 2000 + MS-DOS 5.0		
Preis komplett	DM	2989,00
JOYSTICKS: Competition Pro, Standard schwarz	DM	27,95
Competition Pro, Standard Iransparent	DM	29,95
Competition Pro, Standard transparent-blay	DM	39,95
JOYSTICKS PC:	014	00.00
Gravis schwarz Gravis transgaleni	DM DM	
ZUBEHŐÁ:		
elektr. Bootselektor	DM	44,95
Maus-Joystick Umschalter Reis-Ware Maus	DM DM	39,95 79,95
Color-Maus-Graffili m, Pad	DM	99,95
Syndro Express 3 Amiga Action Replay 3I, A500	DM DM	100.00
Amiga Action Replay 3f, A2000 Mega Maus (280 Dpi)	DM DM	219,00
Volloplische Maus	лаа	110.00
Crystalt Trackball Nullmodem-Kabel	DM DM	114,00
Sunnyline Mouse	DM	79,95
Druckersländer X-Copy Prof 5.0	DM DM	70.05
Kickstart-Umschaltnlatine	DM	89,00
Kickstart-Umschallplatine incl. 1.3 Kickstart-Umschallplatine incl. 2.0	DM DM	119,00 249,00 799.00
Amiga 500 kompl m Maus Amiga 500 kompl m. Maus inkl. 1MB	DM	799.00 829.00
ANNGA 500 plus	DM	849.00
AMIGA Fartimendur 1084 S TV-Modulator	DM DM	579,00 79,95
		10,00
SPEICHERERWEITERUNG für A 500 auf 1 ME mit Uhr + Accu abschalibar, Garantie 6 Monate		69,00
mil Uhi + Accu absolutiber Gamatie 12 Monate	DM	79,00
mil Uhi + Accu abschaltbar + Monkey Island 2	DM	153,95
mil Uhr + Accu abschallbar, Garante 6 Monale mil Uhr + Accu abschallbar, Gamalia 12 Monale mil Uhr + Accu abschallbar, Fallidad Tycoda, mil Uhr + Accu abschallbar + Monkey Island 2 mil Uhr + Accu abschallbar + Monkey Island 2 mil Uhr + Accu abschallbar + Bundel, Men. prgf.	DM	134,95
SPEICHERERWEITERUNG		
für A 500 Grundversion erweiterbar auf: \$12 KB Preis: DM 99,00 1.8 MB Preis:	DM	249.00
IN A DUU I MID CHIP HAM, WORN DIG AGRES VI	ומתאכ	nden:
512 KB Preis: DM 129,00 2.3 MB Preis:	DM	299,00
2.0 MB DM 348,- 4.0 MB DM 548,- 8.0 MB	DM	928,00
1800.1	DM	498,00
LAUFWERKE zu SUPERPREISEN 3,5" Floppy Drive extern, allm abschaltb. f. A 500	OM	144,00
5,25° FloppyDrive extern, sllm abschaltb. f. A 500	DM	154,00
3,5° Floppy Drive intern für A 500 Laufwerke für PC 3 5° 1 44 MB		144,00 159,00
Laufwerke für PC 3,5" 1,44 MB Laufwerke für PC 5,25" 1,2 MB	DM	169,00
Einbaurahmen für 3,5" Laufwerk Festplatten A508 Oktagon für Amiga 500:	DM	20,00
A508 52 MB (Quantum LPS 52)		1.217,00
A508 105 MB (Quantum LPS 105) Mehrpreis je 2 MB RAM	DM DM	1.519,00
Festplatten A2008 Oktagon für Amiga 2000:		
A2008 52 MB (Quantum LPS) A2008 105 MB (Quantum LPS 105)	DM	1.139,00
42008 182 MB (Quantum LPS 182)	DM	1.998,00
vlehrpreis je 2 MB RAM Fastplatten Gotem SCSI für A500;	DM	196,00
Golem 50 MB	DM	
Golem 100,MB Fesipistleri Golem SCSI für A2000:	DM	1.269,00
Golem 50 MB Golem 100 MB	DM	969,00
Kupke/Gelem Turboboard inkl. 2 MB Ram		1.269,00 1.498,00
Flicker Fixer für A500/2000 Flicker Fixer für A500/2000 mil Mulliscan-Mon	DM DM	299,00
	DM	899,00
Soundkarte "Soundblaster" Version 2.0 dt. mit CMS-Chips (Stereo)	DM	367,00
ohne CMS.Chips (Mono)	DM	
Soundkarte "Soundblaster" Version 2.0 engl. mit CMS-Chips (Stereo)	DM	333,00
hne CMS.Chips (Mono)	DM	264,00

wird das Programm immer noch den Namen The Bard's Tale tra-

diert, aber die

rungen sind schon bei der Grafik zu sehen. Statt der aus den älteren Spielen gewohnten 3-D-Perspektive, wird es in The Bard's Tale 4 verschiedene Ansichten geben. Seid Ihr mit Eurer Party (voraussichtlich acht Charaktere) unterwegs, wird die Umgebung aus der Vogelper-spektive gezeigt. Die Dungeons sollen jedoch weiterhin in 3-D-Grafik zu sehen sein. Neu ist eine Seitenansicht bei Kämpfen und spezielle Filmsequenzen, die immer dann eingeblendet werden, wenn etwas Besonderes passiert. Um den gestiegenen Ansprüchen in Sachen Spielkomfort gerecht zu werden, wurde The Bard's Tale 4 eine komplett ne ue Benutzerführung verpaßt. Alle Aktionen las-



sen sich bequem via Maus und kleinen Icons auslösen.

Unser Rollenspielexperte Michael "The Dungeon"-Hengst zeigte sich vor allem von einer Tatsache beeindruckt: Der Grö-Be des Spiels. Beim kleinen Spaziergang durch die Programmierwerkstatt stolperten wir über eine monströse Landkarte von schätzungsweise zwei Metern Länge und eineinhalb Metern Breite. Auf die geheimnisvolle Karte angesprochen, grinste Lucas und murmelte nur: "Tja, das ist die Landkarte von Bard's Tale 4". "Natürlich werden die Städte, die Du auf der Landkarte als kleines Symbol siehst, vergrößert, wenn Du in den Ort gehst", meinte Rick Lucas und zeigte auf eine nur unwesentlich kleinere Landkarte, die eine Stadt im Originalmaß zeiate.

Entwickelt wird The Bard's Tale 4 übrigens auf und für MS-DOS-PCs. Die einzigen weiteren Versionen, die geplant sind: CD-ROM-Umsetzungen für PC und Konsolen. CD-Fassung für das Nintendo-Super NES-CD-ROM sind ebenfalls in Vorbereitung. Bardenfans müssen sich hierzulande noch ein wenige, gedulden. Geplanter Termin für The Bard's Tale 4 ist Weihnach-

Der Bardenmacher

Natürlich waren wir neugierig auf ein paar geheime Details zu The Bard's Tale 4 und fragten deshalb den verantwortlichen Projektmanager Rick Lucas. In einem vollklimatisierten Sitzungsraum beim Spieleriesen Electronic Arts, stellte sich Rick zum Interview.

POWER PLAY: Das ist ja eine Überraschung, daß Ihr Bard's Tale 4 macht. Hatte Kit wieder zurückgekauft?



Die Kampfszenen sind von der Seite zu sehen (MS-DDS/VGA)

Rick Lucas: Wir entwickeln doch ein komplett neues Spiel! The Bard's Tale 4 wird zwar den Namen The Bard's Tale tragen, aber das war's dann auch schon. Außer dem Namen hat unser Spiel nichts mehr mit den alten Program-

Möglichkeit nach, wird's auch einen The Bard's Tale-Kinofilm geben - aber das ist noch Zukunftsmusik.

POWER PLAY: Das hört sich nach einer ganzen Menge Arbeit an. Wie viele Leute arbeiten denn an The Bard's Tale 4?

: The Bard's Tale 4 ist zur Zeit das größte Projekt bei Electronic Arts. Rund 80 Prozent der verfügbaren Kapazitäten, sprich Programmierer, Grafiker und Musiker arbeiten an dem Computerspiel. Immerhin soll The Bard's Tale 4 nicht nur das letzte große Diskettenspiel werden, sondern auch eines der gigantischsten Projekte von uns überhaupt.

POWER PLAY: Moment. Was meinst du mit "das letzte Diskettenspiel"?

Rick Lucas: Oh, ganz einfach. The Bard's Tale 4 wird verdammt groß werden - gigantisch groß. Schon aus Platzgründen werden wir in Zukunft auf CD ausweichen müssen. The Bard's Tale 4 wird wahrscheinlich so groß, daß wir das Programm zweiteilen müs-

POWER PLAY: Zum Thema Geld. Wenn Du sagst, daß The Bard's Tale 4 das größte Proiekt ist, an dem Ihr derzeit arbeitet, wie teuer muß denn das Spiel nachher im Laden sein, um die Kosten wieder reinzuholen.

ick Lucas: Um die Kosten zu decken, müßten wir wohl über 200 Mark dafür verlangen, wenn sich das Spiel einigermaßen gut verkauft selbstverständlich werden wir keinen so hohen Preis fordern. The Bard's Tale 4 ist kein Spiel, um Geld zu scheffeln.

Wir entwickeln The Bard's Tale 4 aus einem anderen Grund: Wir wollen der Welt zeigen, daß wir noch fantastische Rollenspiele machen können.

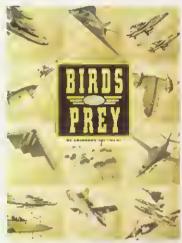


VIERZIG VÖGEL UND

UNBEGRENZTE BEUTE!

Falls es ein modernes Militärflugzeug geben sollte, das in 'Birds of Prey' micht vorkommt, ist es wahrscheinlich nicht wert, geflogen zu werden.

Egal, ob Sie ein Pilot aus dem Westen oder ein sowjetischer



Pilot sein wollen - mit diesem Programm ist alles möglich.

Jeder der unterschiedlichen Einsätze ist ausbaufähig: Von
Aufklärungs- und Sperrflügen über Bomberangriffe bishin zum
Absetzen von Fallschirmjägern sind die Möglichkeiten
unbegrenzt.

Ein großes Angebot steht zur Verfügung. Insgesamt 40 Flugzeuge, darunter die F-117A Stealth Fighter, Tornado FMK.3, BAC Harrier Gr MK.3 und Mig-29 Fulcrum.

Für welches Flugzeug Sie sich auch entscheiden, jede Mission bietet erstklassige Unterhaltung. Alle Einsätze präsentieren eine absolut realistische Umgebung, in der Sie mit ständiger Action über Land und See fliegen.

Planen Sie Ihre Aktivitäten, und legen Sie Ihre Strategie fest, bevor Sie starten. Ihre Gegner sind mit Sicherheit ebenfalls bestens vorbereitet. Statten Sie Ihre Flugzeug optimal aus. Ein erstaunliches Arsenal von Hi-Tech-Waffen steht zur Verfügung.

Und sind Sie erstmal in der Luft, wird durch komplexe mathematische Berechnungen die Höchstleistung Ihres Flugzeuges nach Gewicht, Ladefähigkeit und Areodynamik festgelegt.

In vierjähriger Arbeit haben die Programmierer von Argonaut Software etwas entwickelt, das Jez San als "die realistischste und dynamischste Welt, die je erschaffen wurde" bezeichnet.

Startklar?





MEISTER



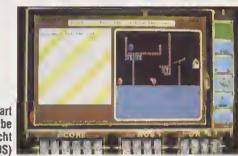
Unglaublich aber wahr: Es gibt noch neue Spielideen. Dynamix gelang mit der *Incredible Machine* ein Achtungserfolg auf der CES. Wir schauten den Machern des Tüftelwunders auf die Zahnräder.

MECHANIK

Gute und innovative Spiel-ideen sind rar geworden - wohl jeder Computerspieler kann ein trauriges Lied davon singen. Man wird das leidige Gefühl nicht los, daß heutige Spieledesigner eher Wert auf technische Aspekte denn auf Innovation setzen. Statt sich an einem neuen Spielgedanken zu versuchen, verzetteln sich viele Hersteller in technischer Gigantomanie. Kreativität wird durch schlichte Rechenpower erschlagen. Mega-Byte statt Neuheit heißt zu oft die Devise. Die Folge: Bis auf eines, vielleicht auch zwei Überraschungsspiele sind fast alle Neuerscheinungen Aufgüsse altbekannter Themen.

Wer jedoch genau hinschaut, sieht im Gewühl der Mega-Projekte hier und da eine innovative Idee aufblitzen, die das Potential zum spielerischen Genlestreich hat. Letztes Jahr sorgten die Lemmings für Furore. Technisch eher wenig beeindruckend, räumten die putzigen Winzlinge internationale Preise für Spielwitz und Ideenreichtum ab.

Auf der CES-Show in Chicago sichteten unsere rasenden Reporter Martin und Michael einen Kandidaten für den diesjährigen Innovations-Oscar: The Incredible Machine von Dynamix. Unscheinbar und kaum bemerkt flimmerte das



Vor dem Spielstart wird die Aufgabe in der Übersicht gezeigt (MS-DOS)



Vorher: Das Puzzle ist ungelöst und kein Werkzeug benutzt.



Nacher: Das Puzzle ist ungelöst, aber alle Werkzeuge benutzt.



grafisch ziemlich schlichte Spiel über einen PC-Monitor.

Kaum war jedoch der erste Mausklick getan, hielt die Incredible Machine unsere Kollegen in ihrem Bann. Das Grundprinzip des Spiels ist eigentlich extrem simpel: Pro Spiel-Level (geplant sind rund 100) müßt Ihr ein bestimmtes, meist physikalisches Problem lösen. Beispielsweise soll ein Basketball innerhalb eines Zeitlimits in einen Korb befördert wer-

den. Das Gemeine dabei: Ball und Korb befinden sich freischwebend auf gegenüberliegenden Bildschirmseiten. Um nun den Ball in den Korb zu bugsieren, stehen Euch verschiedene Werkzeuge und technische Geräte zur Verfügung. Gebastelt wird am besten mit der Maus. Per Klick pickt Ihr Euch aus einer Werkzeugkiste das gewünschte Instrument heraus und plaziert es auf dem Bildschirm. Via

Icons lassen sich einige der Werkzeuge und Gegenstände später verändern. Rampen z.B. dürfen gestreckt oder gekürzt werden, Wippen lassen sich spiegeln. Ist alles nach Wunsch aufgebaut, genügt wiederum ein Mausklick, um einen Probelauf zu starten. Ist der Ball nun sicher am Ziel gelandet, wird abgerechnet. Übrigebliebene Zeit läßt das Punktekonto anschwellen. Je höher der Level und je schwerer die

Die Maschinenteile

Technische Neugier zahlt sich wahrlich aus. Hier findel Ihr eine kleine Auswahl an Gegenständen, die Ihr im späteren Verlauf des Spiels aus dem Werkzeugkasten zaubert.



Der Ballon

Hier könnt Ihr beispielsweise einen Faden festbinden, um eine Wippe zu betätigen.



Die Schere

Schneidet Seile durch, die wiederum an Ballons (oder anderen Gegenständen) befestigt sind.



Der Käfig

Dient in Verbindung mit einem Gummiband als Motor für Transportbänder.

W 8 11 8 1

Das Transportband

Transportiert Gegenstände. Nur in Verbindung mit dem Mäusemotor zu gebrauchen.



Die Wippe

Alles klar: Der Ball fällt auf die Wippe und betätigt einen Mechanismus.



Die Rampe

Kugeln oder Bälle können hier runterrollen. Läßt sich verlängern.

Aufgabe, desto umfangreicher wird der Werkzeugkasten. Das Spektrum der Utensilien liest sich wie ein Katalog eines Haushaltswarenladens. Von der Schere über Seile, Ventilatoren, Gummibänder, Zahnräder, Wippen und Förderbänder reicht die Auswahl. Besonders witzig sind Kleinigkeiten wie ein Mäusekäfig nebst Maus und Laufrad zum Antreiben von Generatoren oder Fließbändern. Alles in allem stehen ein Dutzend Gegenstände zur Verfügung. mh

Die Maschinisten

Die Mischung aus Denkakrobatik, Physiklehrstunde und Werkzeugkunde hat es geballt in sich. Schon die erste Vorversion des Spiels zeigte das Zeug zum Suchtvergnügen. Michael und Martin waren beim Probespielen kaum von der Maus zu lösen. Erst Jerry Luttrell, einem der Dynamixköpfe gelang es, unser Duo von The Incredible Machine fortzuzerren. Mit dem Angebot, uns alle Fragen zu beantworten, verhinderte Jerry Luttrell ernste Entzugserscheinungen und konnte eine größere Katastrophe abwenden.

POWER PLAY: Bevor wir wieder anfangen zu spielen, sag uns doch einfach wer von Eurem Team die Idee zu The Incredible Machine hatte?

Jerry Luttretl: Die Idee und das Design von The Incredible Machine stammt ursprünglich von Jeff Tunnell, einem der Gründerväter von Dynamix. Das Konzept hat schon einige Jährchen auf dem Buckel. 1984, als Jeff und sein Kumpel Damon Slye Dynamix gründeten, wollte Jeff das Spiel für C64 herausbringen. Die beiden wendeten sich damals an Electronic Arts und fragten, ob sie The Incredible Machine finanzieren würden. Electronic Arts war leider nicht an der The Incredible Machine interessiert. Dafür fragten sie uns, ob Dynamix nicht Lust hätte eine 3-D-Panzersimulation zu machen. So entstand unser erstes großes Spiel und eines der ersten Amiga-Programme: Artic Fox. Die The Incredible Machine wurde also erstmal auf Eis gelegt.

POWER PLAY: Wie seid Ihr überhaupt auf die Idee gekommen, ein Spiel mit Werkzeugen zu programmieren? Ist das nicht ein wenig ungewöhnlich?

Jerry Luttrett: Jeff und Damon sind beide seit langer, langer Zeit von mechanischen Spielsachen und Werkzeugen fasziniert und Incredible Machine ist Jeffs elektronische Vision von den technischen Dingen, die uns alle seit unserer Kindheit faszinieren. In Amerika wie sicherlich überall auf der Welt, gibt es diese natürliche Faszination und die brennede Neugier, herauszubekommen wie die Sachen funktionieren — das treibt Kinder



dazu, die Wohnzimmeruhr der Eltern auseinanderzunehmen, nur um zu sehen wie das Ding läuft

POWER PLAY: Wie vele Programmierer arbeiten eigentlich an The Incredible Machine? Und wie lange dauerte die Entwicklung des Spiels?

Jerry Luttrell: Nachdem wir mit The Adventures of Willy Beamish fertig waren, trennte sich Jeff vom Hauptentwicklungsteam bei Dynamix und gründete seine eigene Crew, die "Jeff Tunnel Productions", kurz "JTP". Der Hauptgrund dafür war, daß Jeff einfach ausgebrannt war. Er war's echt leid, diese Millionen-Dollar-Produktionen (wie Beamish) zu designen und wollte einfach ein paar kleinere Projekte angehen. Incredible Machine ist genau die Sorte Spiel, auf die sich die neue Abteilung konzentriert - kleiner vom Produktionsaufwand, witzig und kreativ. Insgesamt werkeln neun Leute bei JTP, aber nur zwei arbeiten an The Incredible Machine: Jeff als Designer und Kevin Ryan als Programmierer. Ein paar Grafiker zeichnen noch an den letzten Bildern, aber wie Ihr seht, sind die grafischen Anforderungen nicht besonders hoch und die meiste Arbeit wird von Jeff und Kevin gemacht. Im Vergleich zu Jeffs anderen Spielen, wie Willy Beamish und Heart of China ist die Incredible Machine wirklich klein. Ungefähr 6 Monate dauert die Entwicklung - im September soll das Spiel fertig sein.

POWER PLAY: Incredible Machine ist Euer erstes Denkspiel. Wollt Ihr in der Richtung weitere Spiele machen? Plant Ihr ganz andere Projekte? Oder konzentriert Ihr Euch wieder auf Adventures wie Heart of China und Simulationen à la Aces of the Pacific?

Jerry Luttrell: Ja, ja und ja! Incredible Machine ist in der Tat unser erstes Denkspiel und wir werden sicherlich noch das eine oder andere Spiel in der Richtung produzieren — es hängt ein bißchen von der Idee ab. Daneben haben wir eine ganze Reihe anderer Projekte,



Jerry Luttrell stellte sich zum Plausch

die nichts mit Abenteuer oder Simulation zu tun haben, in petto. Jeff werkelt an einem Lernspiel mit Namen Turbo Science, das gleichzeitig mit einem geschichtenerzählenden Bildschirmschoner, Screen Antics: Johnny Castaway, er-scheinen soll. Außerdem ist unser erstes Sportspiel in Arbeit: Front Page Sports: Football, wir planen ein Fantasy-Rollenspiel, Riftware Legacy: Betrayal at Krondor, ein paar neue Simulationen wie z.B. Aces over Europe und einige CD-Spiele für das Sega-CD-ROM. Willy Beamish wird der erste CD-Titel für Sega sein.

Natürlich bleiben wir auch unseren Adventure-Freunden treu. Willy Beamish II wird gerade programmiert und Mark Crowe, der Space Quest-Schöpfer ist nun bei Dynamix, folglich erscheint auch Space Quest V bei uns... das neue Spiel ist einfach wundervoll und ich glaube, es wird das schönste und witzigste aus der ganzen Serie. Ach ja, ehe ich's vergeß: Wir machen ein paar Spiele für Windows. Take a Break: Pinball und Take a Break: Crosswords.

POWER PLAY: Kannst Du uns ein bißchen was über Euer Rollenspiel erzählen?

Jerry Luttrell: Leider nein, das einzige was ich Euch schon jetzt verraten kann: Riftware Legacy: Betrayal at Krondor basiert auf den Romanen von Ramond Feist und wird eine Mischung aus traditionellem Rollenspiel und Roman. Wir werden einige Sachen im Spiel mit unserem 3-D-System machen, das Ihr aus Aces of the Pacific kennt.





or 15 Monaten ging das Ur-Quan-Imperium unter. Die gesammelten Sfreitkräfte der Allianz unter unserer Führung zogen in die entscheidende Schlacht und besiegten nach verlustreichen Kämpfen die gnadenlosen Raumfaschisten und ihre gefährlichen "Dreadnought"-Raumer.

Paul "Archon" Reiches Strategiespiel Star Control 2 beginnt dort, wo der erste Teil endete. Wieder befinden wir uns im 23. Jahrhundert im schon bekannten Sternengebiet. Das Abenteuer startet in der Untergrundwelt des Planeten Unzervald. Seit über 20 Jahren hat unsere kleine Wissenschaftskolonie keinen Kontakt mehr mit den Friedenskämpfern der Allianz. Die Lage wird bedrohlich, als erste Erkundungsschiffe des nur scheinbar besiegten Ur-Quan-Imperiums auftauchen. Die kleine Kolonie wäre ohne jeden Schufz, hätte man nicht in einer unterirdischen Kaverne ein unbekanntes Raumschiff gefunden. Mit diesem Raumer starten wir in den Weltraum, machen Jagd auf die Schiffe des Imperiums und suchen nach den verschollenen Resten der Zivilisation.

Wie im ersten Teil stürzen wir uns in den Hyperraum, erkunden 500 unterschiedliche Planetensysteme, schürfen nach Bodenschätzen und legen auf den Planeten eigene Basen an. Da unser Mutterschiff modular aufgebaut ist, können wir bis zu 25 unterschiedliche Kampfraumer mit auf die Reise nehmen und im Bedarfsfall einsetzen. Treffen wir im All auf einen Feind, werden die Schiffe entweder von uns selbst in die Schlacht geführt oder komplett vom Computer gelenkt. Als dritte Alternative übernimmt der Rechner die eigentlichen Kampfhandlungen, während wir den strategischen Teil der Schlachf (Aufmarschgebiete, Formationen usw.) pla-

Völlig neu sind die zahlreichen Begegnungen mit anderen Rassen. Nicht immer gewinnt der Kapitän mit dem grö-Beren Laser. Oftmals bringt uns nur ein freundliches Gespräch von Alien zu Alien weiter. Die Plauderstunden werden über Multiple-Choice-Menüs abgehalten. Nur wer die richtigen Fragen stellt, wird alle Rätsel im Universum lösen. Wer dagegen wie die Axt im Walde durch die Milchstra-Be brettert und eine Beleidigung nach der anderen losläßt. hat bald alle Rassen des bekannten Universums zum Feind und wird kaum als Sieger das Spiel beenden.

Wer sich nicht auf diese Roieinlassen lenspielelemente will, wählt Strategie pur und jagt im "Super Meele" mit Tastatur oder Maus bis zu 28 feindliche Raumer aufeinander. Jedes der Schiffe ist dabei mit unterschiedlichen Waffen und Abwehreinrichtungen ausgestattet und wird entweder vom Computer oder von Euch gesteuert. Kleine Balkendiagramme informieren dabei über den Zustand der Schutzschirme und den Ladepegel der Waffen. Gewonnen hat folgerichtig, wer als letzter mit seinem Schiff übrigbleibt. Raumkapitäne mit MS-DOS-Anschluß heben im September

DIN

AMIGA

AMIC

AMIGA

AMI

GA

D N

KOSTENLOSE SOFTWARE

Tel. 0 24 03/2 11 88 Fax 0 24 03/2 83 83

Versand 99, Jülloberstr. 53-55, 5180 Eschweiler.

	Amiga	PC	-
1896	64,99	79,99	EM
A 320 Airbus	86.99	99,99	2
Aces of the Pacific	00,00	76,99	
Air Support	54,99*	10,33	PC
Apidya	59,99		
Aquaventura	54,99		
Bane of the Cosmic Forge	68,99		· IBM PC · IBM PC
B 17 Flying Fortress	79,99*	98,99*	α
			~ ~
8 ard's Tale Trilogy	72,99*	79,99	
Battle Isle	64,99	79,99	τ
Battle Isle Dala Disk	46,99	46,99	
Birds of Prey	72,99	89,99*	
Black Crypt	56,99		
Buck Rogers 2	89,99*	89,99*	u
Bug Bomber	39,99	54,99	ΙĚ
8undesliga Manager Professional	64,99	64,99	-
Carl Lewis Dlympic Chall	56,99	68,99	Iπ
Civilisation	79,99	92,99	6
Covert Action	76,99	86,99	
Crisis in the Kremlin		92,99	
Darklands		109,99*	rr
Daily Sports Cover Girl Sirlp Poker	54,99	59,99	
Das Schwarze Auge: Die Schicksalskflinge	64,99*	79,99	5
Der Patrizier			T
D-Generation	64,99	79,99	~
Dune	43,99	70.00	
	62,99	72,99	
Dungeon Master	50.00	69,99*	77
Dungeon Master & Chaos strike back	59,99		<u>~</u>
Oyna Blaster	59,99	68,99*	5
Eco Quest	68,99	79,99	-
Elvira 2: The Jaws of Cerberus	64,99	79,99	~
Epic	79,99	79,99	
Elernam		86,99	
Eye of the Beholder 2 (Amiga in engl.)	79,99	79,99	200
Fire & Ice	54,99		u
Formula Dne Grand Prix	69,99	92,99*	3
Gateway to the Savage		79.99	
Gateway (engl.)		68,99	
Global Effect	68,99	79,99	(
Grand Master Chess	40193	68,99	10
Grand Prix Unlimited		68,99	-
Great Courts 2	59,99		u
Hägar		59,99	3
	39,99	70.00	- IBM PC - IBM PC - IBM PC
Heroes of the 357th		79,99	O
Indiana Jones 4 (engl.)	54.00	79,99	0
Jaguar XJ 220	54,99		
John Madden Foolball	56,99		
Laura Bow 2: The Dagger		79,99	0
Legend	59,99	59,99	2
Leisure Suit Larry 5	64,99	79,99	
Les Manley In: Lost in LA		68,99	U
Locomotion	39,99	54,99	C
Lord of the Rings	56,99*		
Lord of the Rings 2		79,99	
Mad TV	64,99	79,99	100
Might and Magic 3	64,99	79,99	· IBM PC · IBM
Monkey Island 2	79,99	79,99	-
Myth	56 99	1 2, 33	TO

Irrtum und Preisänderungen vorbehalten.

Ultima Trilogy 2 (4, 5, 6) Wing Commander 2 DEUTSCH

Dh No! More Lemmings (Stand Alone)

Risky Woods Robin Hood (Conquest of the Longbow)

Ultima 7: The Black Gate Ultima Underworld: The Stygian Abyss

Wing Commander Spez, Degration 2

Wing Commander de Luxe (Wing, 1 und Spez, 1&2)

Perfect General

Pinball Windows

Sensible Soccer

Space Quest 4

Special Forces

Space Max

Star Treck

Super Tetris

Police Quest 3

Rampart

PGA Tour Golf Plus PGA Tour Golf Windows

Alle Amiga-Programme benötigen in der Regel 1 M8; PC-Programme benöligen VGA Karte und eine Festplatte. Sämtliche Spiele werden mit einer deutschen Anleitung gelielert (außer die enlsprechend mit "englisch" gekennzeichneten). Bitte geben Sie bei Ihrer Bestellung tür den PC unbedlingt das Diskettenformat an (3 1/2" oder 5 1/4").

Alle Titel sind sotort lielerbar, nur die mit *gekennzelchneten Produkte waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig (können aber inzwischen lieterbar sein). Der Versand ertolgt per Nachnahme zzgl. DM 8,50 oder per Vorkasse zzgl. DM 8,- Versandspesen. Ab DM 240,- 8estellwert Porto und Verpackungsfrei. 8 estellungen aus dem Ausland nur per Vorkasse plus DM 16,- (Euroscheck). Bestellen Sie noch heute unter Angabe Ihres Computertypen unsere kostenlose Preististe.

Versand 99

Jülicher Straße 53-55, 5180 Eschweiler, Tel.: 0 24 03/2 11 88 oder Fax 0 24 03/2 83 83

59.99

79.99

72,99

89.99

79,99*

79,99

64,99

79,99

79,99

76,99

72,99 79,99

79.99

79.99

79,99

89.99

43.99

IBM PC

IBM PC

BS

PC

54.99

76,99

64,99

69.99

64.99

64,99 64,99

or über 2000 Jahren haben die Römer ein Weltreich regiert - die römischen Legionen walzten aufflackernden Widerstand nieder, die Caesaren pflanzten ihre Standarten in fast jedem Land der (damats) bekannten Welt. Eroberungswütige Neuzeitler greifen auf die Diskettenalternative zurück: Impressions Caesar versetzt Euch in die Rolle eines römischen Beamten. Das Ziel: Imperator von Rom zu werden. In einer Mixtur aus Civilization und Sim City, fummelt Ihr ein neues Rom zusammen. Gebäude, Mauern, Aquädukte, Straßen und Tempel entstehen durch simplen Mausklick. Macht Ihr alles richtig, winkt der Lorbeerkranz, baut Ihr Mist, ruft der Scheiterhaufen.

Angehende Römerchefs müssen sich noch bis Ende September gedulden. Dann soll Caesar für PC, Amiga und Atari ST erscheinen. mh



Die Ähnlichkeit zu Sim City ist nicht zu übersehen: Caesar von Impressions (Amiga)

ormalerweise schippert ultraharte Strategiekost aus Übersee zu den hiesigen Computerspielern, Rühmliche Ausnahme sind die deutschen Taktikgurus von Blue Byte, die mit ihrer Battle Isle-Serie internationale Preise einheimsten.

Erheblich weniger spektakulär kommt ein Spiel aus privater Produktion daher: Die Vorversion von Warlive sieht technisch eher dürftig aus, dafür steckt eine Menge Strategiestoff im Spiel. Wer auf trockene Taktikherausforderungen steht und einen PC besitzt, sollte durchaus einen Blick riskieren. Allerdings ist das Spiel noch nicht fertig und Warlive-Erfinder Ralph Llewellyn sucht noch nach einem passenden Vertriebspartner. Einen ausführlichen Test des Programms reichen wir in der "Independent"-Corners nach.

Der Chef

hr habt einen T-Bird-Computer gekauft und eine technische Frage dazu? Kein Problem! Von jetzt an startet der T-Bird-Club voll durch. Jörg Hanke, 25 Jahre jung, ist vom T-Bird-Hersteller ASI-Computer, zum Chef des Clubs ernannt worden. Also, wenn Ihr Probleme mit dem PC habt, eine technische Frage oder gar einen Spieletip braucht: Jörg Hanke und seine Kollegen haben für Eure Nöte und Sorgen immer ein offenes Ohr, Ebenfalls zur Zeit in Arbeit ist die langersehnte Clubzeitung, die für den T-Bird-Besitzer die neuesten Nachrichten parat hat. mh



Jörg Hanke ist der neuernannte Chef vom T-Bird-Club

randslam schlägt im kommenden Monat gleich zweimal in Richtung Sport, Mit Liverpool kommt eine Fußballsimutation in 3D auf Euch zugeschossen. Neben dem obliga-

torischen Zwei-Spieler-Modus enthält das Programm die britische Liga sowle einen ausgewachsenen UEFA-Cup-Wettbewerb. Außerdem verbirgt sich ein Minimanager in Liverpool. In Sachen Steuerung geht's klassisch zu: passen, köpfen, schießen - alles auf Knopfdruck, Liverpool soll für alle Computersysteme erscheinen. kn



Der Schiri blickt düster drein; Dreidimensionale Fouls gibt's auch.

GROSSER SPEZIALVERSAND FÜR VIDEOSPIELKONSOLEN

nur DM 319.-

nur DM 269,-

nur DM 399,-



Splatterhouse 2 US Tazmanla US Cadash US Arch Rivals US David Robinson US Krustys Funhouse US Lakers vs. Bulls US Olympic Gold DT

Grundgerät (deutsch) inkl. Sonic Grundgerät (deutsch) ohne Spiel Grundgerät (deutsch) mit 3 Spielen

Desert Strike US Jordan vs. Bird US Sokoban US 109,-109,-109,-109,-99,-69,-109,-109,-Wardner US Terminator 2 US 109,-109.-Chuck Rock US 109. 119,-119,-Warrior of Rome II US Bart Simpson US

Nintendo

Sim City DT

Zelda III DT

Super R-Type DT

Super NES (16 bit) Grundgerät (Deutsch) inkl. Spiel nur 319,-

Super Tennis DT 109, F - Zero DT Super Soccer OT 109,-109,-

109.

109.-

WWF Wrestlemania DT Terminator 2 (Oktober) Simpsons Krusty Funhouse OT 109,-

Turtles 4 DT Castlerania 4 DT Super Probotector DT

Diese Artikel ab ca. August/September '92 lieferbar. Bitte unbedingt rechtzeitig vorbestellen, da mit Lieferengpässen gerechnet w

Gesamtkatalog bei Warenlieferung kostenlos anbei. Bitte gewünschtes System angeben I Systeme: DT=Deutsch, US=Englisch, JP=Japanisch

ISAMU UNO

Schmiedestr. 5 3388 Bad Harzburg Tel. (05322) 54081 / 82. Fax 50878



119.-

119.-

109,-

119,-

Flügel

s geschehen noch Zeichen und Wunder... Die Gerüchte haben sich bestätigt: Origin bastelt tatsächlich gerade an einer Amiga-Konvertierung des erfolgreichen Weltraum-Kultspiels Wing Commander. Die texanische Firma beauftragte ein englisches Programmierteam mit der Umsetzung. Erste heißersehnte Demos erreichten die neugierige Redaktion. Zu sehen sind einige wunderschöne fließenden Zwischensequenzen (Flieger startet), fertige Cockpits und Animationen einiger Flieger. Besser als erwartet, schlimmer als erhofft: Ein Standard-Amiga kommt ganz schön in Rechenzeitprobleme bei den aufwendigen Bitmap-Grafiken. Ob Turbokarten kräftig unter-

Wie gut wird die Amiga-Umsetzung - Hoffnungs-**Programmierteam**



Erste Animationen sind bereits fertig. Weihnachten 1992 soll Amiga-Wing-Commander fertig sein.

stützt werden (das originale Wing Commander hat man ia auch nicht auf einem XT gespielt), ist nicht sicher. Auch ist noch nicht auszumachen, auf wieviel Disketten die endgültige Amiga-Version erscheinen wird. Ist da eine von Disketten

spielbare Version überhaupt noch möglich?! Selbstverständlich halten wir Euch über die weitere Entwicklung der Umsetzung auf dem laufenden. Optimisten tippen den endgültigen Erscheinungstermin auf Weihnachten. ri

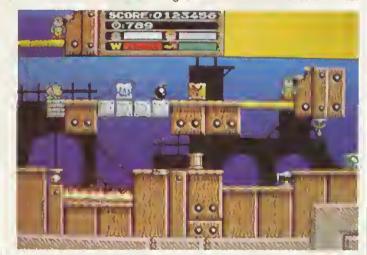
Die Soundmaschine

in brandneuer Vertreter im Lager der AdLib- und Soundblaster kompatiblen PC-Musikkarten ist die Sound Galaxy NX-Karte von Aztech-Systems. Hardwaretechnisch orientiert sich die Galaxy NX sehr deutlich am Soundblaster-Standard. Ein eingebauter Verstärker (4 Watt), eine CD-ROM-Schnittstelle, sowie der Joystickport und die extra zu kaufende Midi-Option ähneln der Ausstattung des Vorbildes fatal. Zwei kleine Miniaktivlautsprecher, nebst einem (noch englischen) Handbuch und verschiedenster Soundsoftware runden das Komplettpaket der Sound Galaxy NX-Karte, die rund 300 Mark kostet, ab. mh

Rätsekomic

Bei Loriciels in Frankreich arbeitet man gerade an dem niedlichen Strategie- und Denkspiel The Cartoons. Zwei Freunde vermissen ihre heißgeliebten magischen Ringe und machen sich auf den Weg

durch sechs Level. Thr steuert den klügeren von den beiden und müßt Eurem weniger cleveren Pixelfreund den Weg durch die Level bahnen und den armen Kerl vor Feinden beschützen. Neben hilfreichen Shops gibt's auch Bonusrunden. The Cartoons dürfte im November erscheinen.



The Cartoons machen den Weg frei

Neu und Soundblaster-kompatibel: die Sound Galaxy NX

Letzte Meldungen

- Spektrum Holobytes A-10-Simulator soll noch in diesem Jahr erscheinen
- Dungeon Master für den PC kommt wahrscheinlich Ende August — diesen Jahres!
- Elite 2 ist endlich im Anflug auf diese Galaxis

Groß Electronic Hardware · Software · Zubehör 1869 on A 320 Airbus on A 320 89 90 89 90 49 90 89 90 89 90 79 90 74 90 100 90 89 90 88 90 69 90 79 90 89 90 69 90 64 90 79 90 84.90 79.90 74.90 69.90 99.90 Epic dt. Elemam dt Falcon 3 0 dt Falson 3 0 dt Fire and Ice dt. Global Effect dt. Gobellen ett. Grand Prix Formula One dt. Hand of China dt. Handes of the 35/Th dt. Indiana Jones 3 VGA dt. Indiana Jones 4 VGA dt. Jaguar XJ 220 dt. Jim Power dt. 79 90 64.90 84 90 74 90 74 90 a.A. 69 90 79 90 89 90 64 90 aA. Jim Power dt. John Madden Football dt Kings Quest 5 dt 90 90 90 90 79 90 74 90 79 90 59 90 64 90 79 90 Litry 5 dl. Laura Bow 2 dl. 74 90 Laurii Bow 2 dt. Legend dt. Lemminge dt. Lemminge Data Dek dt. Lemmings 2 dt. Lemmings 2 dt. Les Manley; Lost in L.A. dt. Loomotion dt. 28.90 84 90 7490 Pacific lelands of Parasol Stars of Perfect General di Pinbali Oreans Pirates dt. Plan & From Outher Blanete Erice 89 90 Rocketeer of. Secret of Monkey Island of. Secret of Monkey Island 2 dt. Sensible Soccer dt. Similar Service 2 dt. 79.90 Sim Ant dt. Sim Earth dt. 89 90 Secret Wespons of Luftwarte Secrel Weapone Miss. P38/P80 Secret Wespons Miss. HE-162 79.90 Space Crusade dt. 74 90 69.90 Space Max dt 84.90 Special Forces of. 8.A. 79.90 54.90 79.90 BS.90 28.90 79.90 Star Trek 25th, dt Titue the Fox dt. 59.90 Ultima 7 dt. Ultima Trilogy (4-6) dt. Ultima Underworld dt.

Ihr Spiel ist nicht in dieser Liste? Dann rufen Sie bei uns an, wir haben viele weitere Spiele im Angebot!!!

74.90

Willy Boumish dt. Wing Commander 2 dt.

				. 4. 71
Disketten	3.5"	2DD	10er Pack	9.90
	3.5"	SHD	10er Pack	16.90
Speicherery	. 512 KB	mit Uhr.		69 00
Ext. Laufwer	rk Amiga S	500, 3.6" et	oschattbar	159 90
Sound Blasi	er Varaior	2.0 dt.		299 90
JaystickQuk	skiihot II pi	lus (Amiga	ST, C64)	14.90
Competition	PRO STA	A (Amigii),	ST,C84)	39 90
Advanced G	irevie -ech	warz- (Ami	ge, ST)	79.90
Quickshot 1:	23 (PÇ/XT	(TA)	-	24.90
Comp. PRO	STARIPO	Incl. Gam	oCard)	79.90
Advanced G	ravis -soh	werz- (PC/	XT/AT)	89 90

[Imbiner und Preisänderungen vorbehalten, Varsand erfolgt per NN (> 10 DM) oder Vorkasse (EC-Scheck + 5 DM) Auslandeversandt (NN od. Vorkasse + 20 DM) FOHDERN SIE UNSERIE GESAMTPREISLISTE AN ((Bittle DM 1 - für Porto beillegen)

Händler-Anfragen erwünscht I !!

Groß Electronic Versandzentrale + Ladengeschaft

Gartenweg 4 D-8391 Röhrnbach Telefon 08582/1599 Telefon 08582/8639 Telefax 08582/8625







MHOE POINT OF NO RETURN

Komplett in Deutsch



Erhältlich für IBM[™]-PC EGA, MCGA/VGA 256-Farben, 640 kB RAM min. Festplatte erforderlich. AdLib[™],

Published by SOFTGOLD

Roland[™], Sound Blaster[™], PC-Soundman[™] kompatibel

Als Kapitän des U.N.F.A.-Eliteteams führen Sie vier mutige Astronauten in der Suche nach dem verschollenen Planeten Erde. Ihre einzige Hoffnung besteht darin, die acht Bruchstücke des Centauri-Antriebs zu finden, die bei einem Unglück in der Galaxie verloren gingen!

Dieses Rollenspielabenteuer führt . den Spieler in ein Universum voller ungeahnter Möglichkeiten. Aus dem Schrott des Raumschifffriedhofs können Sie dutzende

unterschiedlicher Schiffstypen bauen und diese mlt Waffen ausrüsten, die stark genug sind, die gefährliche Reise zu sichern. Entdecken Sie unbekannte Mineralvorkommen und bauen Sie Erze ab, deren Wert als unschätzbar gilt. Stürzen Sie tyrannische Regierungen, und führen Sie Kämpfe gegen hunderte anarchistischer Sternenkreuzer. Lüften Sie das Gehelmnis um einen Krieg vor 3000 Jahren! Zu was Sie sich auch Immer entscheiden: es bringt Sie einen Schritt näher an die Lösung des

Rätsels um die verschollene Erdel Schnallen Sie sich an, legen Sie Ihr Ziel fest, und heben Sie ab... begeben Sie sich in die Weite des Universumsl Erforschen Sie dutzende von

Sonnensystemen. Auf jedem Planeten erwarten Sie andere Lebensformen, mit denen Sie sich auseinandersetzen müssen, um das Rätsel zu lösen.

 Bauen Sie ihr eigenes Raumschiff, das Sie auf Ihren wilden Reisen transportieren und schützen wird.

Erproben Sie Ihr taktisches Geschick und Ihre Waffen, um sich in einer Galaxie zu behaupten, deren Einwohner sich als technisch fortgeschrittene Räuber erweisen.

Sowohl strategische Kämpfe, als auch actionreiche Echtzeitkämpfe sind möglich, um den individuellen Spielspaß zu unterstützen.

Rätsel haben oftmals mehrere Lösungen. Experimentieren Sie, und probieren Sie unterschiedliche Lösungswege aus.

Genleßen Sie die fantastischen Grafiken, Animationen und Sounds! Ein Spiel mit epischem Ausmaß!



Vertrieb: Rushware, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst; Österrecih: Karasoft; Schweiz: Thali AG

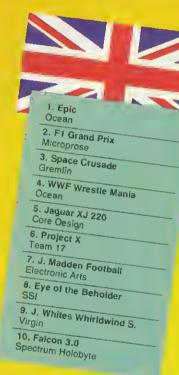


PRÄSENTIERT VON

Zapp Games (Armin Thielen), Rockusstr. 11, 6500 Mainz, Tel.: 06131/230492

ier ist wieder unsere Leserhitparade, bei der natürlich jeder mitmachen kann. Ihr müßt lediglich eine Mitmachkarte (findet Ihr nach Seite 34) ausfüllen und an uns schicken. Tragt dort die drei Spiele ein, die Ihr derzeit am liebsten spielt - unabhängig von unserer Power-Wertung. Den Hauptpreis verlosen wir unter allen Einsendern. Zapp Games aus Mainz stiftete uns diesen Monat einen igeligen Preis: ein Game Gear mit Netzteil und Sonic the Hedgehog. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Der Hauptpreis: Ein Game Gear mit Netzteil und Sonic the Hedgehog. Das Game Gear (Ausgabe 7/92) gewann Marion Böcking aus Ahnatal



Amiga

1. Monkey Island 2 2. Battle Isle

Police Ouest 3

4. Falcon 3.0

Microprose

7. Civilization

Microprose

Sierra

Spectrum Holobyte 5. Conquest of Longbow

Sierra

Accolade

Sierra

3. Larry 5

Sierra

2. Mike Ditka Ultimate Football

6. F-117A Stealth Fighter 2.0

8. Chessmaster 3000 Software Toolsworks

10. Wing Commander 2

9. Kings Quest 5

- 3. Monkey Island 4. Bundesliga Pro 5. Lemmings

MS-DOS

- 1. Monkey Island 2
- 2. Civilization
 3. Indiana Jones 4
- Wing Commander 2
- 5. Gunship 2000

C64

- 1. Turrican 2
- 2. Ultima 6
- 4. Zak McKracken 5. Turrican

		TITEL	HERSTELLER	WIE LANGE DABEI
41				DADE
	(4)	The Secret of Monkey Island 2	Lucasfilm Games	5. Monat
2.	(1)	The Secret of Monkey Island	Lucasfilm Games	18. Monat
3.	(3)	Bundesliga Manager Pro	Software 2000	8. Monat
4.	(5)	Battle Isle	Blue Byte	8. Monat
5.	(2)	Lemmings	Psygnosis	17. Monat
6.	(16)	Civilization	Microprose	4, Monat
7.	()	Indiana Jones 4	Lucasfilm Games	1. Monat
8.	(6)	Pirates	Microprose	58. Monat
9.	(12)	Wing Commander 2	Origin	9. Monat
10.	(11)	Railroad Tycoon	Microprose	18, Monat
11.	(9)	Turrican 2	Rainbow Arts	15, Monat
12.	(8)	Populous 2	Electronic Arts	6. Monat
13.	(7)	F1 Grand Prix	Microprose	3. Monat
14.	(-)	Special Forces	Microprose	1. Monat
15.	(14)	Pinball Dreams	United Software	2. Monat
16.	(-)	Ultima 6	Origin	21, Monat
17.	(-)	Gunship 2000	Microprose	6. Monat
18.	(10)	Eye of the Beholder 2	SSI	3. Monat
19.	()	Epic	Ocean	1. Monat
20.	(-)	Mega-lo-Mania	Image Works	7. Monat

ATARIST

- 1. Lemmings
- 2. Monkey Island
 3. Railroad Tycoon
 4. Special Forces
 5. F1 Grand Prix

MEGA DRIVE

- 1. EA Hockey
- 2. Sonic 3. Wonderboy 5
- 4. Desert Strike 5. Ouackshot

HANDHELD

- 1. Final Fantasy Ad. 2. Final Fantasy 2
- 3. Sonic
 4. Castle of Illusion

7777





piele/tests

okrat



(Sonder)hefte & Sammelordner

Heftnochbestellung (lieferbore POWER PLAY-Ausgoben für 6,50 DM pro Heft)

Stück:

Stück:

Stück:

Stück:

Stück

Stück:

Stück,

Stück:

Ich bestelle:

△ 6/91 Birds of Proy, Erotik-Spiele, Boby-Boomer, Might&Mogic 3

→ 7/91 Jubel, Trubel, Spiele-Spoß, Chuck Yeoger 2. Hogor legt on

3/91 Stors & Stripes Softwore, Witzkid, Flieger im Hörtetest

9/91 Indiano Jones 4, 32 Seiten Power Tips, Mega-Lo-Mania - die sensible Saftware

→ 1D/91 Softwore des Grouens, Bottle Isle der Strotegieknüller, Populous 2

11/91 Das Millionenobjekt: Terminotor 2, Wizordy gebollte Spielepower, Nemesis 2 für olle Gomeboy-Fons Stück:

_ 12/91 Strike Commonder, 6D Spiele im Test, die wichtigsten Spielecomputer im Vergleich

■ 1/92 Alle wichtigen Videospiele im Vergleich, Populous 2, Monkey Island

2/92 Spiele des Johres - olle Highlights '91, Tips & Tricks total, Wizordy 7

3/92 Buck Rogers 2, Rollenspiel-Cocktoil, olle

Neuheiten für Gome Boy, Gome Geor und Lynx 4/92 Die Spiele Highlights '92, Roumschiff Enterprice, Kirk & Co kehren zurück, A-Troin

Stück:

Stiick

Stück:

Stück:

Stück:

Stück:

Sonderhefte zum Einzelpreis von 9,80 DM

_ 2/9D (Die 1DD besten Spiele 1990) 1/91 (Tips & Tricks)

J 2/91 (PC Spiele + Diskette - 14,BD DM) 3/91 (Die 1DD besten Spiele 1991)

"Powerordner" zum Einzelpreis von 9,99 DM Sommelordner in Gelb zum Einzelpreis von 9,99 DM Ich bestelle

Summe

(Zuzgl. DM 3,- Versondkosten - ob Gesomtworenwert DM 50,- frei)

Gesomtrechnungsbetrog

Minimal: 286er mit 16 MHz,

zu: Alle Partymitglieder stimmen automatisch ab, ob der Neuling aufgenommen (oder wieder entlassen) werden soll Insgesamt passen fünf Figuren in die Party, die Ihr per Mausklick oder Joystick durch

3-D-Landschaft steuert, Via ü unterhaltet Ihr Euch mit desbewohnern, sucht nach enständen, vertrimmt (in tzeit) Monsterhorden oder melt eine Zauberformel. chiedene Fenster geben illiert über Eure Helden cunft: Welche Waffen er eppt und welche Erfahisstufe erreicht ist.

nre: Rollenspiel rstetler: Silmarils

ka-Preis: 100 Mark tmuster: Selling Points

ıfik: 70% Sound: 42%

hwierigkeit: mittel

Minimal: 286er mit 12 MHz. 640 KB, EGA

Unterstützt: VGA, Adlib. Soundblaster, Maus

Geplant für: Amiga, ST

thnsichen Perspektive von eicht schräg oben. Per Mausdick könnt ihr bestimmte Aktioen aktivieren: Draufhauen, Begenstände nehmen und unersuchen. Außerdem hat jeder Charakter eine Liste besonde-

640 K8, EGA Unterstützt: VGA, Adlib,

Soundblaster, Roland, Maus

Geplant für: Amiga

Technisch hat sich zum ersten Teil überhaupt nichts geändert. Besonders die müde Grafik hätte einige besondere Feinheiten und mehr Details brauchen können. Die Grafik ist in manchen Gebieten so ähnlich, daß Ihr zu

schnell den örtlichen Überblick verliert; da hilft nur zielloses Herumlaufen und krampfhaftes Erinnern ans Buch. Spie-

lerisch hat der zweite Teil leider auch nicht allzuviel zu bieten: Ihr trottet mit einer Handvoll Sprites durch Mittelerde und spielt die Handlung von Tolkiens Vorlage nach, Das ist natürlich nichts für alle Gemüter. Rollenspielliebhaber, die vom Herrn der Ringe etwas

Abstand halten wollen, werden diese Art der Unterhaltung auf die Dauer ziemlich öde finden.

Die Grafik von Ishar kann sich wahrlich sehen lassen. Sehr hübsch und stimmungsvoll gezeichnet, kommt hier ein echtes Fantasyfeeling rüber. Vor allem der "Nebeleffekt" ist Klasse - auf weite Entfernungen verschwinden Bäume, Monster

oder Häuser stilvoll im Pixeldunst. Schade nur, daß Ishar: Legend of the Fortress in Sachen Spielwitz



DM

weit hinter der tollen Bilderpracht hinterherstolpert. Hier und da einen Ork niedermetzeln, ein neues Crew-Mitglied einsammeln und sich an der bunten Landschaft erfreuen, reicht nicht aus, um den Rollenspielfan länger als eine gute Stunde zu

unterhalten - Freunde von Action-Adventures dürften an Ishar eher Gefallen finden.





POWER PLAY - DIE GANZE WELT DER SPIELE IN EINEM HEI

Herr der Augenringe



Ihr könnt den Führer wechsetn. Hier ist es Aragorn.

Lord of Rings 2

The Two Towers

Vor einem guten Jahr präsentierte Interplay den ersten Teil der Computertrilogie um das literatische Meisterwerk Der Herr der Ringe.

Das gesamte Spiel um das zweite Buch untergliedert sich in mehrere "Kapitel", die wei-testgehend denen des Buches entsprechen. Wie im Roman teilen sich im späteren Verlauf die Helden der Sage. Ihr steuert also zwei Charaktergrüppchen unabhängig voneinan-der: Habt Ihr mit Waldläufer Aragorn, Elf Legolas und Zwerg Gimli ein bestimmtes Ziel erreicht, wird wieder auf die Hobbits Frodo und Sam umgeblendet. Ihr verfolgt das Geschehen aus einer Ultimaähnlichen Perspektive von teicht schräg oben. Per Mausklick könnt Ihr bestimmte Aktionen aktivieren: Draufhauen, Gegenstände nehmen und untersuchen. Außerdem hat jeder Charakter eine Liste besonderer Fähigkeiten wie Klettern, Lesen und Reiten. Auf anwenden diverser Talente und Gegenstände beschränken sich dann auch die Puzzles. Wer das Buch kennt, hat kein Problem mit dem Spiel. Nicht Eingeweihte werden oft nicht weiterwissen.

Genre: Rollenspiel Hersteller: Interpfay Zirka-Preis: 120 Mark Testmuster: Electronic Arts

AS-DOS 43

Grafik: 43% Sound: 53% Schwierigkeif: mittel

Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KB, EGA

Untersfützt: VGA, Adlib, Soundblaster, Roland, Maus

Geplant für: Amiga

Basisdemokrat



Sieht foll aus, bietet aber spieterische Schonkost

Ishar

rogh ist ein Bösewicht wie aus dem Bilderbuch: Hinterlistig, gierig und machtbesessen trachtet er nach der Oberherrschaft im Fantasyland Kendoria. Krogh hat es sich in dem geheimnisvollen Tempel Ishar gemütlich gemacht und schmiedet dort seine finsteren Pläne. Im gleichnamigen, komplett ins Deutsche übersetzten Rollenspiel Ishar: Legend of the Fortress übernehmt Ihr die Aufgabe. Krogh das Handwerk und den Tempel in Schutt und Asche zu legen.

Ihr startet mit nur einer Spielfigur, später schließen sich auf Wunsch weitere Helden Eurer Crew an. Da mehr Leute willig sind, als in die Party passen. geht's hier schön demokratisch zu: Alle Partymitglieder stimmen automatisch ab, ob der Neuling aufgenommen (oder wieder entlassen) werden soll. Insgesamt passen fünf Figuren in die Party, die Ihr per Mausklick oder Joystick durch

die 3-D-Landschaft steuert. Via Menü unterhaltet Ihr Euch mit Landesbewohnern, sucht nach Gegenständen, vertrimmt (in Echtzeit) Monsterhorden oder murmelt eine Zauberformel. Verschiedene Fenster geben detailliert über Eure Helden Auskunft: Welche Waffen er schleppt und welche Erfahrungsstufe erreicht ist. mh

Genre: Rotlenspiel Herstelter: Silmarils Zirka-Preis: 100 Mark Tesfmuster: Sefling Points

MS-DOS

40 %0

Grafik: 70% Sound: 42% Schwierigkeit: mittel

Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KB, EGA

Unterstützt: VGA, Adlib, Soundblaster, Maus

Geplanf für: Amiga, ST

Technisch hat sich zum ersten Teil überhaupt nichts geändert. Besonders die müde Grafik hätte einige besondere Feinheiten und mehr Details brauchen können. Die Grafik ist in manchen Gebieten so ähnlich, daß Ihr zu schnell den örtlichen

Überblick verliert; da hilft nur zielloses Herumlaufen und krampfhaftes Erinnern ans Buch. Spie-



lerisch hat der zweite Teil leider auch nicht allzuviel zu bieten: Ihr trottet mit einer Handvoll Sprites durch Mittelerde und spielt die Handlung von Tolkiens Vorlage nach. Das ist natürlich nichts für alle Gemüter. Rollenspielliebhaber, die vom Herrn der Ringe etwas

Abstand halten wollen, werden diese Art der Unterhaltung auf die Dauer ziemlich öde finden. Die Grafik von Ishar kann sich wahrlich sehen lassen. Sehr hübsch und stimmungsvoll gezeichnet, kommt hier ein echtes Fantasyfeeling rüber. Vor allem der "Nebeleffekt" ist Klasse — auf weite Entfernungen verschwinden Bäume, Monster

oder Häuser stilvoll im Pixeldunst. Schade nur, daß Ishar: Legend of the Fortress in Sachen Spielwitz



weit hinter der tollen Bilderpracht hinterherstolpert. Hier und da einen Ork niedermetzeln, ein neues Crew-Mitglied einsammeln und sich an der bunten Landschaft erfreuen, reicht nicht aus, um den Rollenspielfan länger als eine gute Stunde zu

unterhalten — Freunde von Action-Adventures dürften an *Ishar* eher Gefallen finden.





Da lachf das Raumräuberherz: Wir setzen zum Entern an (MS-OOS/VGA).

nde 1989 trafen sich die Rollenspielgurus Jeff Grubb, Jim Holloway und Dave LaForce (alle aus dem Hause TSR) regelmäßig zum gemütlichen Plausch im ortsansässigen Fastfood-Restaurant. Im Verlaufe des trauten lukullischen Beisammenseins wurde die Idee zu einem neuen "Table Board"-Rollenspiel geboren: Spelljammer. Das Grundprinzip von Spelljammer ist äu-Berst simpel. Die Brettspezialisten versetzten einfach das Geschehen des bewährten Advanced Dungeons & Dragons-Spielsystems in die Weiten des Weltalls.

Wie in der AD&D-Vorlage gibt es in der Weltallvariante Spelljammer Elten, Zwerge, Menschen und Gnome. Sogar viele der Monstergrüppchen, die in der AD&D-Welt ihr Unwesen treiben, fanden in Spelljammer ihren Platz. Beispielsweise segelt eine der berüchtigtsten AD&D-Monsterrassen, die "Beholder", gleich in gan-zen Familien durchs All. Segeln ist hier übrigens wörtlich zu nehmen. Denn die verschiedenen Raumschifte, mit denen die unterschiedlichen Fantasy-Völkchen durchs All brausen, haben rein gar nichts mit "echten" Raumschiffen zu tun. Die Unterschiede fangen schon beim Antrieb an. Sf-Enthusias-ten, die ohne Raketentriebwerk nicht leben können, dürften etwas entäuscht sein.

Magie heißt das Fortbewegungsmittel in Spelljammer.

Die magischen Kräfte eines bordeigenen Magiers oder Priesters treiben die Schitfe vorwärts. Je erfahrener der Zaubermann ist, desto schneller wird das Schiff und um so leichter läßt sich der Kahn manövrieren. Ein erfreulicher Nebeneffekt der Magie: So etwas wie Schwerelosigkeit ist den Raumfahrern in Spelljammer weitestgehend fremd. Zudem schleppt jedes Raumfahrzeug eine stattliche Sauerstoffblase mit sich herum, die das Schiff wie eine Kugel umgibt. Je grö-Ber das Schitf, desto größer auch die Sauerstoftkugel natürlich muß frischer Sauerstoff in regelmäßigen Abständen, am besten in einem Hanachgetankt werden. sonst herrscht bald dicke Luft. Den eigenwilligen Gegebenheiten aus Magie und Physik entsprechen auch die Raumschlachten. Statt mit Laserfeuer, ballern streitbare Kapitäne mit Katapulten, Karteschen oder Kanonen auf das Schiff des Gegners. Kommen sich die umherschwirrenden Kontrahenten nahe genug, tliegen in teinster Korsarenmanier die Enterhaken.

Konnten sich bislang nur Table-Board-Fans an dem eigenwilligen Szenario gütlich tun, erscheint jetzt, knapp vier Jahre nach den ersten Brettentwürfen, die Computerfassung von Spelliammer, die übrigens von SSI (wie sollte es auch anders sein) umgesetzt wurde. Im Gegensatz zu den

Ein teuflischeres Softw*a*regebräu hätten sich die SSI-Designer kaum ausdenken können. Spelljammer ist eine brisante Mischung aus einigen echten Klassikern. So finden wir bei Spelljammer Spielelemente aus Elite, Anleihen bei Pirates und eine

welse haben die Programmierer genau das richtige Mischungverhältnis getroffen. Leicht hätte bei diesen hochkarätigen Softwarezutaten etwas schiefgehen können - aber SSI's Spieleköche bewiesen den richtigen Riecher. Vor allem für Spieler, die normalerweise mit einem ultraharten Rollenspiel überhaupt nichts anfangen können, ist Spelljammer ein willkommener Einstieg. Die anhaltende Motivation zieht Spelliammer vor allem aus den vielfältigen Aufgaben. Nicht nur die Spielmissionen bannen den Weltallkapitän an den Monitor - entscheidender ist der Wille, seinen Ruf in der Galaxis zu stärken und ein frisches Schiff zu steuern. Sel-Ien wird der Computer ausgeschaltet, bis

nicht der aktuelle Raumer besser ausgestattet ist. Technisch siehl's für Spelljammer nicht ganz so günstig aus. Zwar sind die 3-D-Raumschiffe wunderbar anzuschauen, die Planeten farbenprächtig und die Kampfanimationen spritzig, aber gegen die ausgereifte Bilderpracht der jüngeren AD&D-Spiele wie Dark Queen of Krynn kommt der Sf-Neuling noch nicht an. Aber was soll's, dafür steckt Spelljammer die Kollegen in Sachen Spielbarkeit locker in die Tasche.





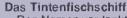
Sind wir auf dem feindlichen Schiff, prügeln sich die Besatzungen im takfischen





Kleine Schiffskunde

In Spelljammer trefft Ihr auf Euren Reisen im All auf die verschiedensten "Raumschiffs"-Typen. Hier findet Ihr vier der gebräuchlichsten Schiffe, an denen Ihr ziemlich häufig vorbeisegeln dürftet.



Den Namen verdankt dieses Schiff seiner ungewöhnlichen Form. Gewicht 45 Tonnen. Menschen und Echsen fliegen diesen Typ.

Man-O-War

Ist der bevorzugte Schiffstyp der Elfen. Das Gesamtgewicht beträgt rund 60 Tonnen.



Drachenschiff

Mit 45 Tonnen etwas schwerer als die Galeone, aber schlechter gepanzert. Wird hauptsächlich von Menschen geflogen.



Galeone

Mit einem solchen Schiff startet Ihr Euer Abenteuer. Gesamtgewicht 40 Tonnen. Wird von Menschen gebaut und benutzt.





Ein Mausklick genügt, um den aktuellen Zustand des eigenen Schiffs zu erfahren computerspiele/tests

älteren AD&D-Titeln bastelt Ihr Euch keine ganze Party zusammen, sondern sucht aus sechs Rassen und sechs Klassen nur eine Spielfigur aus — den Kapitän. Der Rest der Mannschaft muß während zahlreicher Reisen durchs All angeheuert oder aufgelesen werden.

Eines der größten Probleme zu Beginn Eurer Raumschifferkarriere: Ihr seid ein No-name-Kapitän. Eine Eurer Aufgaben ist es,

Euren Namen in der Spelljammer-Galaxis bekanntzumachen. Ähnlich wie in dem Space-Klassiker Elite, gibt's für Euren Helden Einstufungen. Um nun berühmt oder gar berüchtigt zu werden, gibt's mehrere Wege. Weniger empfehlenswert: Ihr betätigt Euch hauptberuflich als Weltallpirat, der harmlose Frachtschiffe oder Kreuzfahrer überfällt und der Ladung beraubt. Weniger empfehlenswert deshalb, da ein Bildschirmleben als Pirat meistens sehr aufregend, aber auch sehr kurz ist. Besser ist da schon der ehrbare Weg: Lokale Gouverneure der insgesamt acht Sternensysteme, die Euch im Laufe des Spiels Aufträge erteilen. Ihr sollt beispielsweise einen Passagier von einem Planeten zum anderen befördern, wichtige Papie-re abliefern oder bestimmte Fracht verschiffen.

Apropos Fracht: Das Handeltreiben gehört zum täglich Brot des Spelljammer-Spielers. Auf einem Planeten billig Ware einkaufen und auf einem weiteren teuer verscherbeln, läßt nicht nur die Geldbörse anschwellen, sondern steigert auch das Prestige. Ein weiterer Vorteil eines dicken Bankkontos: Mit dem erwirtschafteten Geld kann der simple Segler, den Ihr zum Spielstart erhaltet, ordentlich aufgemotzt oder gar gegen ein schnittigeres Schiff eingetauscht werden. Aus zwölf unterschiedlichen Schiffstypen könnt Ihr wählen, das nötige Kleingeld vorausgesetzt. Die meiste Zeit seid Ihr an Bord des Schiffes im All unterwegs. Am einfachsten setzt Ihr via Maus den neuen Schiffskurs auf einer Sternenkarte. Ein weiterer Klick und Euer Raumer schippert automatisch auf das gewünschte Ziel zu. Mutigere Kapitäne steuern den Segler im Handbetrieb. Das Weltall wird dabei in einem 3-D-Fenster angezeigt. Per Icon und Menü ruft Ihr aktuelle Statistiken über Eure Besatzung, den Schiffszustand, die Ladung sowie die

eine solche Weltallreise selten ohne Zwischenfälle ab. Asteroidenfelder sind noch die kleinsten Problemchen eines solchen Abenteuers. Gefährlicher ist die Begegnung mit einem anderen Schiff, das, wie das Weltall, in 3D zu sehen ist. Ist Euch der Kapitän des Kontrahenten freundlich gesinnt, trifft man sich zum Plauderstündchen, tauscht Informationen aus oder treibt Handel. Ist der Opponent eher mies gelaunt, sprechen die Waffen. Auf Befehl teilt Ihr Euren Waffensystemen unterschiedliche Ziele zu. wie Takelage, Rumpf oder die Mannschaft. Werz.B. sein Feuer auf die gegnerische Mannschaft konzentriert, lichtet deren Reihen und hat's später ein weniger einfacher, das gegnerische Schiff zu entern und zu erobern. Entert Ihr einen Raumer, wird auf Vogelperspektive umgeblendet. Hier sind die Decks der Schiffe in der Vergrößerung zu sehen. Im Stil älterer AD&D-Spiele wie Pools of Radiance steuert Ihr hier Eure Kämpen rundenweise in der taktischen Schlacht gegen die feindliche Schiffsbesatzung. Die schlichten Krieger Eurer Crew hauen dann mit Säbeln,

Waffensysteme

ab. Natürlich läuft

Genre: Rollenspiel

Äxten und Picken zu, die Zau-

berer murmeln einen fetzigen

Kampfzauber oder heilen ver-

Hersteller: SSI

wundete Kämpfer.

Zirka-Preis: 110 Mark

Testmuster: SSI

MS-DOS Grafik: 68%

Sound: 71%

mh

Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: 286er mit 16 MHz,

640 KB, VGA

Unterstützt: Adlib, Soundblaster, Roland, Maus

Geplant für: -

Der Zauberlehrling



Am heimischen Herd: In der Zauberküche lühlen wir uns besonders wohl.

Spellaaft

Aspects of Valor

roße Quizfrage: Sagt Euch der Name "Ybarra" etwas? Nein? Vielleicht hilft The Bard's Tale dem Gedächtnis etwas auf die Sprünge. Alte Kämpen, die sich ihre ersten Rollenspielsporen mit dem Oldie verdient haben, werden sich voller Wehmut an das berühmte "Ybarra"-Schild erinnern. Den Namen verdankt das Schild drei Brüdern, die an der PC-Fassung des Klassikers mitgearbeitet haben. Nach der The Bard's Tale-Saga ist es allerdings ruhiger geworden um Joe, Carl und Robert Ybarra. Jetzt meldet sich einer des dynamischen Trios wieder zurück. Joseph, kurz "Joe" Ybarra, ist der federführende von Spellcraft: Designer Aspects of Valor, einem Cocktail aus Adventure, Rollenspiel und Taktikprogramm.

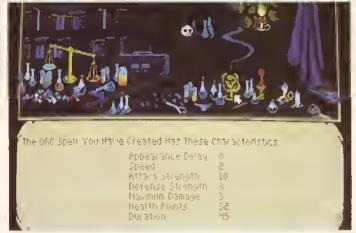
Spellcraft ist zudem für die Firma Asciiware der Computerspieleeinstieg. Asciiware, der amerikanische Ableger des japanischen Mediengiganten Ascii, machte bislang durch Konsolenumsetzungen bekannter Computerspiele (Spindizzy Worlds fürs Super NES), eine Reihe von Joypads (Asciipad) und eine Fachzeitschrift (Login Magazine) von sich reden.

Bei Asciis Computerspieldebüt konnte sich Joe Ybarra nicht von seinen Wurzeln lösen. Wie schon bei Bard's Tale dreht sich in Spellcraft: Aspects of Valor alles um Fantasy und Magie.

Euer Held in Spellcraft ist Robert, eigentlich ein harmloser Tourist, der die Sehenswürdigkeiten Englands unter die Lupe nimmt. Was Robert nicht ahnt — sein nächstes Ausflugsziel, der berühmte Steinkreis von Stonehenge, entpuppt sich als Dimensionstor

zwischen Erde und ihrer Paralellwelt Valoria. In Valoria spielt Magie die Rolle, die auf der Erde von Technik und Wissenschaft übernommen wird. Robert wird nun aus dem Steinkreis Stonehenge's per Blitz nach Valoria gebeamt und erfährt dort seine eigentliche Bestimmung.

Ein alter Zauberopa hat Robert zu seinem Lehrling erkoren und übernimmt seine Ausbildung zum Supermagier. Vor dem eigentlichen Spielstart könnt Ihr wählen, ob Ihr sofort voll ins Zaubergeschäft einsteigen wollt oder erst einen Lehrgang (sehr empfehlenswert) absolvieren möchtet. In dem Lehrgang erklärt der versierte Magier, Euer Mentor, in kleinen Einzelschritten das Handwerk des Zauberns. Das Finden, Ausprobieren und Mischen neuer Zauberformeln nimmt den größten Teil des Spieles ein.



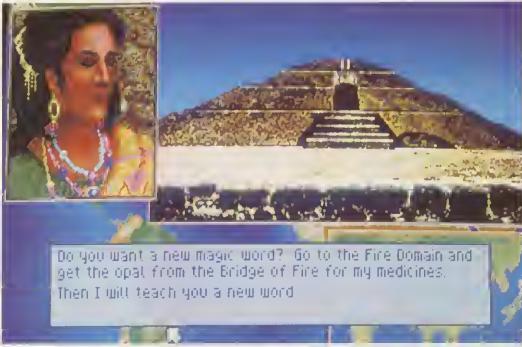
Nicht alle Zutaten findet Ihr, einige müssen auch gekauft werden



Die Zaubergrundsubstanzen sind normale Gegenstände



Die Erde seht Ihr nur als Landkarte



Verschiedene Kollegen geben Euch Hinweise und verkaufen Zutaten



ATAG

Eine strategische Flugsimulation von MicroProse





Im tiefsten Dschungel von Kolumbien werden Kokapflanzen angebaut, die den Drogenbaronen das Rohmaterial

für die Herstellung von Kokain liefern - der Droge, die verheerende Auswirkungen auf die Gesellschaft in unseren Städten hat.



KRIEG: GEHEIM

Die Drogenbarone haben solche Reichtümer angesammelt, daß sie ihre Plantagen, Kakainlabore und Drogentransporte mit den besten Flugzeugen und Söldnertruppen

verteidigen können, die für Drogengeld zu haben sind. Daher muß die Kampagne gegen sie Im geheimen geführt werden.



Wir lüften das Geheimnis: ATAC schlägt zurück!

Sie übernehmen in dieser strategischen Flugsimulation von MicroProse das Kommando der ATAC-Sondereinheit!



STREITMACHT: GEHEIM

Eine Streitmacht aus Elite-Soldaten wird nun in den Kampf gegen die reichen und elnflußreichen Drogenbarone geschickt, um Feuer mit Feuer zu

bekämpfen, das Herz ihrer Produktion stillzulegen und dafür zu sorgen, daß ihr gesamter Profit in Flammen aufgeht.

ACROPROSE

Die abșolute Unterhaltungssoftware

ATAC: Zuerst für IBM PC und kompatible Geräte herausgegeben, gefolgt von Commodore Amiga und Atari ST. MicroProse Ltd. Unit 1 Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8LD. UK. +4 (0)666 504 326

Der erste Schritt zur höchsten Magierehre: Ihr müßt Euch eine von vier Zauberschulen aussuchen. Es gibt je eine Schule für die vier Elemente: Erde. Feuer. Wasser und Luft. Jedem Element sind weiterhin vier Wörter der Macht zugeordnet, die den Hauptteil eines Zauberspruches ausmachen. Ihr erfahrt beim Start aber nur ein Wort, natürlich das Schwächste. Alle anderen Machtwörter müssen gefunden oder durch das Erfül-Ien kleiner Aufträge verdient werden. Neben den Universitäten für die Elemente gibt's zwei zusätzliche Schulen - eine für den Geist, eine für die Sinne. Auch diese beiden Schulen sind durch Magie und die passenden Zauberwörter zu mei-

Zu einem echten Zauberspruch gehört allerdings mehr als nur ein Wort. 48 Grundsubstanzen werden ebenfalls benötigt. Diese Substanzen sind ganz alltägliche Gegenstände wie z.B. Taschenmesser, Angelhaken oder Zwiebeln, die Ihr beim Erfüllen von Aufträgen findet, die Euch Verbündete schenken oder zum Kauf an-



Pech gehabt: Eine falsche Zulat, und statt eines Heilzaubers nagen ietzt die Würmer an Euch.

bieten. Damit nicht genug. Als letzte Zutat fehlen vier weitere Ingredenzien: Pulver, Kerzen, Juwelen und Steine. Um nun einen funktionstüchtigen Zauberspruch zusammenzubrauen, benötigt Ihr die passende Grundsubstanz, einige oder alle vier Ingredenzien, das richtige Wort der Macht und natürlich das korrekte Mischungsverhältnis. Hört sich alles furchtbar kompliziert an - ist es aber nicht.

Hier ein Beispiel: Ihr seid in der Schule des Feuers. Eines der ersten Rezepte, das Ihr bekommt, ist für einen Schutzzauber. Ihr mischt ein Taschenmesser (die Grundsubstanz) mit einem Stein, zwei Juwelen, sowie drei Teiten Pulver und murmelt dann das Wort "Lux" - schon ist der erste Zauberspruch fertig. Stimmt die Mischung nicht, erhaltet Ihr entweder nicht den gewünschten Effekt oder einen völlig neuen Spruch. Im schlimmsten Fall befördert das mißglückte Gebräu unsern Helden in die ewigen Pixeljagdgründe.

Habt Ihr ein paar Zauberformeln zusammen, gilt es, in den magischen Gefilden Valorias Aufträge Eures Meisters zu erfüllen. Sieben verschiedene "Länder", die wiederum den Magieschulen entsprechen, gibt's in Valoria. Hier heißt's dann aufpassen, denn nicht jeder Zauberspruch klappt überall gleich gut. Stammen die meisten Eurer Zauberformeln aus der Schule des Feuers, dürftet Ihr spätestens in der Wasserwelt Probleme haben

Stationen: DM Computer

: Wundtstraße 58-60

: 1000 Berlin 19 wo Sie : DM Computer

uns auch : Lahnstraße 94

: 1000 Berlin 44

erreichen: Ihlow Computer

: Bizetstraße 74

können. : O-1120 Berlin



Hardware Software Zubehör

TEL. 0 30 / 3 21 82 72 TEL. 0 30 / 6 85 56 93

Wir führen die neueste Soft- und Hardware zu vernünftigen Preisen. Rufen Sie uns an oder kommen Sie bei uns vorbei, wenn Sie Soft- oder Hardware für AMIGA und PC suchen.

Zahlen Sie mit 1hrem guten Namen. zahlen Sie mit VISA-, MASTERoder EURO-CARD.







ER'SOFT/KOLAV

	AMIGA	ATARI		PC
Aquaventura	56.00		Aces of the Pacific	77.00
Arena	56.00		Air Bucks	73.00
Benanza Brothers	66.00		B-17 Flaying Fortress	93.00
Civilisation (DV)	77.00	,	Cool Crue Twins	56.00
Das schwarze Auge	a.A.		Crisis in the Kremlin	91.00
Dynablaster	66.00	400,000	Cruise for a Corpse	66.00
Epic	66.00		Dark Queen of Krynn	70.00
European Football	56.00		Darklands	97.00
Fire and Ice	56:00		Das schwarze Auge	84.00
G Loc	56.00		Global Effect	79.00
Global Effect	73.00		Grandmaster Chess	73.00
Graham Taylor Soccer	56.00	-,	Great Napoleonic Battles	66.00
Jaguar XJ 220	56,00	-,-	Hardball III	73.00
Jim Power	63.00		Indiana Jones IV (engl.)	84.00
Links Course Bountiful	37.00	where a world	Laura Bow II	77.00
Locomotion	56.00		Les Manley Lost in L.A.	70.00
Maddeg Williams	56.00	-,-	Patrizier	84.00
Monkey Island II	84.00	-,-	Pilots oEdge: Falcon 3.0	29.00
Myth	56.00	-,-	Plan 9 from Outer Space	91.00
Police Quest §§§	70.00	-,	Powermonger	79.00
Patrizier	69.00		Propecy of Shadow	70.00
Sensible Soccer	56.00	-,-	Shadowlands	66.00
Space Max	63.00		Soundblaster 2.0	229.00
Stone Age	56.00		Soundblaster Pro 2.0	399.00
Striker	56.00		Wing Commander II (deutsch	h) 91.00
Winter Super Sports	56.00		World Class Chess	80.00

* bei Drucklegung des Magazins noch nicht lieferbar

Die Toptitel auch erhältlich im Ladenlokal unseres Partners - SOLARIS - Annostr. 45 5000 Köln 1

Wir überzeugen durch Service!

Anwendersoftware, Spielkonsolen mit zugehörigen

Software - Cartridges, sowie Software für andere Computer-Systeme Telefon: 0221/586117

ESSER-SOFT KÖLN : 0221 / 58 49 46 Goldfasanenweg 14 Telefax 5000 Köln 30 : *ESSER#SOFT BTX

Versandkosten: bei Vorkasse per V-Scheck 6,- DM / bei Nachnahme 8,- DM Ausland nur Vorkasse per EC-Scheck 15,- DM

Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten

computerspiele/tests

- denn hier sind die Feuerzauber erheblich schwächer.

Meistens besteht ein Auftrag darin, einen bestimmten Gegenstand zu finden oder mit Zauberspruch und scharfem Säbel ein paar Feinde abzumurksen. Ist der Job zur Zufriedenheit des Lehrers abgeschlossen, gibt's neue Zauberzutaten, ein Machtwort, eine neue Formel oder einen feinen Gegenstand zur Belohnung. Besitzt Ihr einen Gegenstand doppelt oder ergattert einen besseren, könnt Ihr das alte Item verscherbeln.

Als Zauberlehrling dürft Ihr natürlich durch das Dimensionstor zwischen Valoria und der Erde pendeln. Hier ist Geld lebenswichtig, denn Eure Zauberkräfte wirken auf der Erde nicht. Um also von einem Ort zum anderen zu gelangen, müssen teure Flugtickets gekauft werden. Die Erde seht Ihr

Genre: Strategie/Rollenspiel Hersteller: Asciiware/UBI Soft Zirka-Preis: 100 Mark Testmuster: Asciiware

MS-DOS

79%

Grafik. 59%

Sound: 70%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 286er mit 12 MHz.

640 KB, VGA

Unterstätzt: Adlib. Soundblaster, Roland, mehr

Speicher

Geptant für: -

bei Euren Ausflügen als eine Landkarte, auf der die aktuellen Flugziele besonders markiert sind. Am Wunschort angekommen, trefft Ihr meistens auf einen freundlichen Magierkollegen.



Je Element gibt's eine Landschaft: hier zum Beispiel die Feuerwelt

Wie so häufig, trügt auch bei Spellcraft der erste Eindruck. Von den grafischen Schwachstellen abgeschreckt (besonders die isometrischen Actionsequenzen in den verschiedenen "Ländern" Valorias sehen streckenweise ziemlich dürftig aus),

kostet es am Anfang echte Überwindung, länger als ein paar Minuten bei Spellcraft zu verweilen. Wehe aber, man überschreitet die erste Hemmschwelle und braut aus ein paar Knoblauchzehen, einer Handvoll Pretiosen sowie einem mächtigen Wort seine erste Zauberformel zusammen. Kaum steht der angehende Meistermagier in seiner Hexenküche, rührl und mixt er stundenlang und mit wachsender Begeisterung an neuen Rezepten. Mit frischer Freude sammeln wir "super"-neue Zutaten, verprügeln finstere Märchengeschöpfe und rüsten unser Zauberbuch mit kräftigeren Formeln auf. Langfristige Motivation wird durch die Vielzahl der Zaubersprüche garantiert. Ehe unser digitaler Zauberlehrling alle Sprüche beisammen oder gar eigene

Variationen entworfen hat, um sich beim Finale mit dem Titel "Lordmagier" zu schmücken, dürften einige Wochen ins Land gehen. Vorbildlich ist der Lernmodus, der dem Magier-Neuling das Spiel häppchenweise erklärt - ohne diese praktische Hilfe wäre Spellcraft trotz des ausführlichen Handbuches ein Hauch zu schwer. Mich hat Joseph Ybarras neustes Spiel total in den Bann gezogen — wäre die technische Seite des Spiels besser, gäb's gar mein nettestes Gesicht.



Womens Liberation



Wilhelm Heimlich: Ein kerniger Deutscher dart natürlich nicht fehlen.

Laura Bow

The Dagger of Amon Ra

or gut zwei Jahren wurde in der Sierra-Ideenschmiede eine neue Heldin geboren: Laura Bow, die attraktive College-Studentin. Der jugendliche Vamp machte Urlaub in Louisiana und bald wimmelte es dort von Totschlägern und deren Opfern.

Roberta Williams Gangstermär The Colonel's Bequest aus dem schwülstig-schwülen Süden der USA, stellte für Sierra eine kleine Revolution dar: Erstmalig knabberten wir nicht an einer linear verlaufenden Geschichte, sondern konnten durch eigene Entscheidungen den Verlauf der Handlung besonders eilig hatten, verpaßten dann eben einen Teil der Handlung — der Fall klärte sich trotzdem problemlos auf.

Inzwischen hat Laura das College erfolgreich abgeschlossen und strebt die dornenreiche Karriere einer Journalistin an. Kaum im quirligen New York der zwanziger Jahre angekommen, wartet der erste Fall auf die Nachwuchs-Pressefrau

Aus dem Völkerkundemuseum wird termingerecht ein wertvoller ägyptischer Dolch, The Dagger of Amon Ra, gestohlen. Die Spekulationen überschlagen sich: War die örtliche Mafia am Werk, sind Kunstdiebe in das Museum eingestiegen oder gar die Priester eines archaischen Kultes in das Rätsel verwickelt? Ein paar genretypische Morde sorgen für weitere Verwirrung.

In gewohnter Sierra-Tradition steuert Ihr Laura durch das New York der wilden zwanziger Jahre: Über 60 Schauplätze gilt es dabei zu entdecken. Der New Yorker Hafen, Appartments in der Park Avenue, Jazz-Clubs, Flüsterkneipen, in denen verbotener Alkohol ausgeschenkt wird — zusammen mit Laura Iernen wir die Weltstadt von einer ganz neuen Seite kennen.

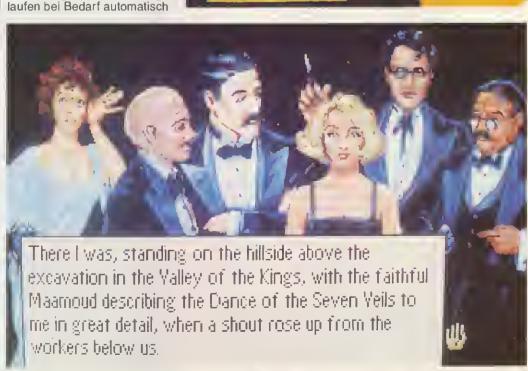
Wie inzwischen üblich, wird kein einziges Wort von Euch per Hand getippt. Alle Dialoge laufen bei Bedarf automatisch Anders als bei Laura Hengst schrammt bei mir The Dagger of Amon Ra knapp an einem Durchschnittsgesicht vorbei. Das hat vor allem zwei Gründe: Die von Production-Designer Andy Hoyos entworfene Art-Deco-Grafik entführt uns problemlos

in die damalige Zeit und ist ihr Geld anstandslos wert. Das gleiche gilt für die je nach Schauplatz wechselnden Jazz- und Walzerklänge, die allesamt hörenswert sind. Der atmosphärische Unterbau eines Abenteuers ist leider nur eine Seite der Rätselmedaille. Zu einem echten Leckerbissen wird's erst durch die entsprechende Puzzlestruk-

tur, und daran mangelt's etwas in den "Roaring Twentys". Laura Bows kleines Notizbuch steigert sich zu einem Ärgernis: Will man Figuren im Spiel zu bestimmten Themen befragen, entwickelt sich eine wilde Klickorgie der umständlichen Maus-

wege. Einige Rätsel löst man nur per Zufall oder durch stupides Ausprobieren aller Möglichkeiten. Dank der locker-leichten Story von Roberta Williams kann man The Dagger of Amon Ra trotzdem allen Rätselfreunden empfehlen, die an grafisch ansprechenden Abenteuern à la Heart of China ihren Spaß haben.





It's Partytime: schräge Vögel in Champagnerlaune (MS-DDS/VGA)



ab. Im Verlaut unserer Abenteuer in New York begegnen wir nicht weniger als 40 unterschiedlichen Personen, die wichtige Hinweise zur Autklärung des Falles geben. Hat Laura eine konkrete Frage, dürfen wir in ihrem kleinen Reporternotizbuch ein Wort anklicken und das Gegenüber wird vom Computer ausgehorcht. Die Steuerung unserer Heldin wird von der Maus übernommen, Aktionen über die schon aus alten Spielen bekannte Sierra-Icon-Leiste am oberen Bildschirmrand aufgerufen oder direkt mittels Maustaste angeregt.

Genre: Adventure
Hersteller: Sierra
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Bomico

MS-DOS 69 %

Gratik. 72 % Sound: 59 %
Schwierigkeit: schwer
Minimal: 286er mit 16 MHz,
640 KB, VGA
Unterstützt: Adblib. Sound-

blaster, Roland, Maus

Geplant für: Amiga

gelitso

Mögen abgebrühte Fans der angestaubten Edelkrimis von Agatha Christie mit Lust und Wonne in die digitale Haut der Spürnase Laura Bow schlüpfen, dem logikgestählten Detektiv der 90er sind die haarsträubenden Puzzles des jüngsten Sierra-

Adventures ein echtes Greuel. Von feinfühliger Überlegung oder Holmschen Sachverstand hat die junge Hobbydetektivin *Laura Bow* wohl noch nie was gehört. Mit der Brachialgewalt eines Schimanskis (sprich: Wilde Klik-

kerei mit der Maus) und nur mit einer guten Portion Glück sind viele der Krimirätsel zu knacken. Immerhin wiegt die gehaltvolle Historiengeschichte zwischen Charleston und Börsenkrach sowie die bunte Mischung aus Mumien, Mysterien

und Mord einiges wieder auf. Laura Bow zieht locker am Magerkollegen Sonny Bond, stolpert aber bei mir privat über die Hürde zum "Gut". Mehr Logik statt schicker Grafik wäre besser gewesen.



Tel. 0711 / 81 27 36

St. Pöltener Str. 28 - 7000 Stuttgart

Wir liefern per NN DM 9,- / Express DM 7,- /Ausl.; Scheckvorauskasse DM 14,-Druckfehler und Preisirrtum vorbehalten - Kein Ladenverkauf

Druckfehler und Preisirrtum vorbehalten - Kein Ladenverkauf				
Titel	Amiga	Atari	Titel	IBM
Abondoned Places	69,90	-	Aces of the Pacific	78,90
Airbus 320	88,90 74,90	88,90 74.90	A-Train engl.	a.A.
Amberstar Apydia	68,90	74.90	Battle Isle Oata	44,90 68,90
Battle Isle Data	44.90	-	Bundestiga Manager Prof. CivIllzation dt.	89,90
Black Crypt	66,90		Cruise for a Corps	76,90
Bundesliga Man. Prof.	68,90	-	Darkseed	94,90
Das schwarze Aug		74,90	Darklands	99,90
Der Patrizier Dune	74,90 69,90	-	Das schwarze Auge	84,90
Dynablaster	68,90		Der Patrizier	84,90
Elvira Mistress 2	69,90	69,90	Dune	74,90
Epic	69,90	-	Elvira Mistress 2 Epic	84,90 74,90
Eye of the Beholder 2	74,90	-	Eternam	86,90
Eye of the Storm	69,90 64,90		Eye of the Beholder 2	74,90
Floor 13	69,90	-	Falcon 3.0 dt.	99,90
Formula One Grand Pri		76,90	Global Effect	83,90
Global Effect	78,90	-	Goblifins	68,90
Goblins	68,90	68,90	Gods	72,90
Harpoon 2	74,90 78,90	1 1		82,90
Heart of China dt.	69,90		Gunship 2000	84,90
Humans	a.A.		Hardball III	79,90
Indiana Jones Adv.	64,90	64,90	Harpoon 2 Hyperspeed	84,90 92,90
Jaguar XJ 220	62,90	-	пурегареец	82,90
Jimmy White Snooker	69,90 62,90	69,90	Indiana Jones Adv.	68,90
Jim Power John Madden Footb.	62,90 59,90		Laura Bow II	84,90
Knights of the Sky	76,90	76,90	Leather Goodnesses of Phobus	109,90
Leisure Suit Larry 5	78,90	78,90		82,90
Lemmings	58,90		Lemmings	72,90
Lemmings Data Disk	49,90		Lemmings Data Disk	49,90
Mad TV	78,90	-	Life & Death 2	68,90
Might & Magic 3 dt. Monkey Island II	78,90 84,90		Links	78,90 44,90
Pazific Islands	69.90		Links Troon North L'empereur	88,90
PGA Tour Golf Plus	74,90	69,90 - -	Might & Magic 3 dt.	82,90
Police Quest 3	78,90	-	Monkey Island 2 dt.	84,90
Pools of Darkness	69.90	- 1	Delley Owen Delt	78,90
Populous 2 Push Over	64,90	68,90 64,90	Push Over	64,90
Risky Woods	64,90		Haliroad Lycon	82,90
Sensible Soccer	62,90		Sim Ant	78,90
Shadow Lands	69,90	69,90	Space MAX	72,90
Sim Ant dt.	84,90	-	Special Force Star Trek	78,90 74,90
Space MAX	68,90	7100		82,90
Space Quest IV Special Force	74,90 78,90 69:90	74,90 78,90		86,90
Ultima 6 engl.	69;90	70,50	Wing Commander 2 dt.	94,90
Vroom Data	42,90	42,90	Wing C, 2 Miss II	47,90
WWF Wrestlemania	64,90	64,90	Wing Commander Coll.	99,90
	notwen	diges	Zubehör	
Laufwerk 3,5" ext.			Amiga Action Repf.A500	199,00
Laufwerk 5 1/4" ext.		161.90	Amiga Action Repf.A2000	219,00
Laufwerk 3,5 int.		125,90	Sunnyline Mouse div. Farben	38,90
elektr. Bootselektor		48 QN	512 KR Snelcher f A500	69,90
Joystick Umschalter	,	37,90	1,5 MB Speicher	234,90
Joystick Comp. Pro b	nau	38,90	1,8 MB Speicher	264,90
		Video	games	
Mega - Drive			Game Boy	60.00
Mega Drive dt. ohne	Spiel	289,00	Adventure Island Batman	69,90 73,90
John Madden (US)		93,90	Boulder Dash	52,90
E.A. Hockey (D)		119,90	Bugs Bunny 2	67,90
Golden Axe 2		107,90	Souner R.C. Pro Am	59,90
Taz Mania Game Gear		96,90	Nintendo N.E.S.	
Sonic (D)		76,90	Bubble Bobble	84,90
Donald Duck (D)		79,90	Puzznic	79,90
Devilish (US)		76,90	Blue Shadow	93,90
Mickey Mouse (D)		69,90	Dragons Lair	104,90 99,90
Master Gear Adapter		59,90	Mega Man 3 Rygar	77,90
Sega - Master			Atari Lynx	,50
Asterix		94,90	Awsome Golf	79,90
Sonic (D)		89,90	Viking Child	79,90
Bubble Bobble (D)		89,90	Ouix	79,90
Mickey Mouse (D)		92,90	Xibots	78,90
Moonwalker (D)		92,90	Cyperball	79,90



Ihr Spezialist für Strategie- und Rollenspiele Direktimport USA - Auch ältere Titel - Raritäten

STRATEGIE

Carrier Strike 10 Conflict: Korea 9 Conflict: Middle East 89 6 Dreadnoughts 99 9 Dreadnoughts/Szen, Bismarck 59 5
Conflict: Korea 9 Conflict: Middle East 89 6 Dreadnoughts 99 9
Conflict: Middle East 89 6: Dreadnoughts 99 9
Dreadnoughts 99 9
•
Dreadnoughts/Szen, Bismarck 59 5
Dreadnoughts/Szen. Ironclads 59 5
Fighting for Rome 79
Final Conflict 7
Interceptor Renegade Legion 4
L'Empereur 10

Rise & Decline o.t 3rd Reich Storm across Europe	69 89	69
The Lost Admiral		109
The Perfect General	89	89
The Perl. Gen. WWII-Disk	59	69
Powermonger		99

Original-Lösungshilfen

Original-Losungshi	uen
Chuck Yeagers Strategy Book	39,00
Prophecy of the Shadow	24,80
DSA- Die Schicksalsklinge	24,80
Falcon 3.0 Air Combat (350 S.)	39,00
Civilization (380 S.III)	39,00
Harpoon Battlebook (300 S.)	39,00

ROLLENSPIEL

	AM	PC
	Bane Cosmic Forge engl.	49
	Black Crypt 84	
l	Buck Rogers 49	49
	Dark Queen of Krynn 89	99
	Dungeon Master	89
	Eye of the Beholder engl.	39
	Eye of the Beholder II 109	109
	Hard Nova	39
	Lordof the Rings 2 (Two Towers)	99
	MegaTraveller I 39	39

	AM	PC
Pools of Darkness	94	99
Schicksalsklinge	99	119
Ultima Underworld		109
Ultima VII		109

Prophecy of the Shadow

Neues Single-Character Rollenspiel von SSI. Mit digitalisierten, animierten Sequenzen! Ein prailes, sehr gut spielbares Abenteuer, das in keiner Sammlung fehlen sollte.

PC DM94

SIMULATION

	AM	PC
A320 Airbus	109	109
Aces of the Pacific		119
Falcon 3.0		109
Flight of the Intruder		44
F1 Grand Prix (Microprose)	99	109
F29 Retaliator		59
Pacific Islands	89	99
Reach for the Skies	109	109
Sea Rogue		89
Secret Weapons Luftwaffe		99

SWOTL Tour of Duty Disks | je 47

Frisch aus den USA:

Hockey League Simulator

Managen Sie die NHL oder jede beliebige andere Eishockeyligal Bis zu 25 Spieler pro Team, Automode, wirtschaftliche-Komponente. Ein Muß für den Sport- und Stalislik-Fan! Kompatibel zum preisgekrönten Wayne Gretzky Hockey.

C DM 89

VERMISCHTES

	AM	PO
Bad Blood		29
Dragon Wars	29	29
Dune		94
Epic		94
Lost Treasures of Infocom	129	129
MechWarrior		79
Patrizier		109
SpaceQuest Pack (I-III)		119
Star Trek 25th Anniversary		89
Wing Comm2 Spec.Ops 2		59

Joysticks

Advanced Gravis PC Joystick	DM 99
Thrustmaster PC	DM 189
Maxx Two (PC Lenkrad)	DM 169
Adv.Gravis AM/ST Joystick	DM 79

Unser Ladenlokal

hat werktags von 10-18 Uhr, samstags von 10-14 Uhr geöffnet. Wir bieten nicht nur eine reichhaltige Auswahl an intelligenter Sottwareunterhaltung, sondern führen auch Brett- und Rollenspiele, Zinnfiguren und Zubehör. Eintritt freil

Gratisliste Computersplele und Gratiskatalog "Abenteuersplele" (80S.) mitbestellen!

Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Bestellungen schriftlich oder telef. von 10-18 Uhr. Lieferungen per NN (plus DM 6,50) oder Vorausscheck (plus DM 4,00)

0211/397667

Neuauflage



Die Mühe macht sich bezahlt: Quest for Glory 1 sieht einfach totl aus.

Quest for Glory 1

as Hollywoods Filmmoguln recht ist, ist den Softwarebossen billig. Die Produktion von Remakes berühmter Oldies ist schon lange keine Domäne der Zelluloidindustrien mehr. Allerdings macht die technisch aufgepeppfe Fassung eines Softwareklassikers normalerweise mehr Sinn als die Neuauflage eines Filmhits. Schütteln echte Cineasten beim Anblick eines nachträglich kolorierten und mit Gorgio Moroder Kitschsound unterlegten Metropolis nur noch müde mit dem Haupt, freuen sich normalerweise Spiele-Freaks in aller Welt über eine Neuversion ihres Softwarelieblings.

Neuster Zugang im Reigen "aus Alt mach Neu", ist das Rollenspief-Adventure Quest for Glory 1 von Sierra. Sierras Designer schnappten sich den grafisch betagten Spieleopa und kleideten ihn komplett neu ein: VGA-Grafiken, Benutzerführung via Maus und Icons,

sowie ein frischer Soundtrack wurden dem Oldie spendiert. Übrigens wurde hier erstmals auf die "Claymate"-Technik zurückgegriffen, in der die Spielfiguren erst als Tonmodell in Einzelschritten bewegt und abgezeichnet werden. Die so animierten Figuren sehen besonders realistisch aus. mh

Genre: Rollenspiel
Herstetler: Sierra
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Eigenimport

MS-DOS

Sound: 62%

Grafik: 88% Sou Schwierigkeit: mittel

Minimat: 286er mlt 16 MHz, 640 KB, VGA

Unterstützt: Adlib, Soundblasfer, Roland, Maus

Geplant für: -

Da haben Sierras Designer ganze Arbeit geleistet. Sowohl grafisch, als auch spielerisch überrundet der Fantasy-Veteran aus Quest for Glory seine blutjunge Adventure-Kollegin Laura Bow, die eher hilflos auf der Suche nach dem Dagger of Amon Ra ist.

Glücklicherweise hat der Puzzlegehalt *Quest for Glorys* unter all den kosmetischen Änderungen nicht gelitten. Apropos Kosmetik: Die ungewöhnliche "Claymate"-Technik für die Animationen zahlt sich aus. Die verschiedenen Spielfiguren sehen einfach gigantisch gut aus. *Quest* for Glory 1 lohnt sich auch für alte Kämpen, die schon den Oldie

durchspielten. Zwar kennen diese den Lösungsweg, aber die Grafik entschädigt.

Lack und Leder



Infocoms Reinkarnation — hoffentlich keine Totgeburt

Leather Goddesses of Phobos 2

um zweiten Mal planen die sexbesessenen Ledergöttinen vom verkrüppelten Marsmond Phobos eine Erdinvasion. Glück für uns, daß kurz vorher ein tentakelbewaffnetes Alien vom Planeten X notlandet und einem Tankstellenbesitzer samt Freundin zwecks einer Rettungsaktion auf seinen Heimatplaneten mitnimmt.

Je nachdem, ob Ihr Euch für Mann, Frau oder Alien entscheidet, ändern sich Eure Aufgaben im Adventure. Ansonsten hat die Fortsetzung nicht mehr viel mit dem alten Infocom-Stil gemeinsam. Statt Text gibt's nun Grafik en masse. Ihr seht alle Abenfeuerorte aus 3-D-Sicht des Charakters, könnt Gegenstände durch anklicken nehmen und im Inventory benutzen. Ein spektakuläres Spielelement ist das Palavern. Aus den Icons sucht Ihr Euch das Gesprächsthema aus. Die betreffende Person gibt dann Wissenswertes in Form von Text und, haltet Euch fest, Sprachausgabe kund. Die deutsche Version erscheint in Kürze — sogar mit deutschsprachiger Ausgabe. ri

Genre: Adventure

Hersteller: Infocom

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Hamburger Soft-

wareladen

MS-DOS

39 %

Grafik: 71 % Sound: 81 %

Schwierigkeit: leicht

Minimal: 286er mit 16 MHz,

640 K8, VGA

Unterstützt: Adlib, Sound-

blaster, Roland, Maus

Geplant für: -

Keine Angst, auch Soundblaster-lose PC-Fans kommen in den Genuß digitaler Sprachausgabe. Der Packung liegt ein niedlicher Adapter (Parallel-Port) für jeden PC bei. Immerhin 18 Leute wurden für die Dialoge engagiert. Zurecht: Die Typen in

der US-Version kommen sprachlich super rüber — soviel zum Lob. Das eigentliche Adventure



ist viel zu dünn, um ernstgenommen zu werden. Zwei Stunden Spielzeit und Ihr habt alle Grafiken gesehen. Die Puzzles beschränken sich auf stupides Einsammeln von Gegenständen. So kommen bestenfalls Einsteiger und absolute Abenteuer-

Neulinge auf ihre Kosten. Hoffentlich wird die angekündigte Fortsetzung gehaltvoller.

Telefon 05 61-2 44 53, Fax -28 50 97

10101011	UU	01		r oo, i az		, 00	0,
	PC	Amiya	C 64		PC	Amiga	C 64
30 Construct, Kit	125,- D	125, D		Megle Candle 2	89,- H		
A.T.A.C. Abendaend Please Aces of t. Pecifik	197,- H 62,- H 72,- H	82,- H		Megic Fly Megic Tila Menies Meneion		24,- H 1 21,- H	16,- H
Adame Femily Advent. Tennis Tour Agony	72;- H	*86 ₁ - H 82 ₁ - H		Maniex	21,- H 53,- H	21,- H	33,- D 18,- H
Agony Air Land See	78,- H	81,- H		Melch Peire		24, H 18, H	
Air Support Airborne Ranger Alcatrex	T De W	451,- M	39,- H	Manlex Meric Andrettie Ra Meloh Peire Meloh Peire Microp. Maeler Doit Microprose Baccer	97,- H	72,- H	39,- H
Alcatrex		86,- H 21,- H		Microprose sector Midwinter Might end Megic 3 Mike Megic Dregon Monkey Jelend 2 Monater Pack 1 Monater Peck 2	72,- H 78,- D	60,- H 63,- D 12,- H	
Aenrchy Aquevenlure Armour Geddon	63,- H	51, H	3	Mike Meglo Dregon Monkey Island 2	75,- D	75,- D	
Awesome 8 17 Flying Fortr. Sene of coem. lerge Berde Tele ConstrTrilogy (ST 1-3)	*87,- H	72 H		Monater Peck 1 Monater Peck 2		51,- H 51,- H 81,- H	
Sene of coem. lerge Berde Tele 2	83,- D 24,- H 63,- H	83, D 24, H		Myth Hoverwind Hitro	21 ₁ - H	16, H	
	63,- H 72,- H 4 D	86,- H		Orientel Dames	53,- D	21. D 54. H	
Bet 2 Bellie Chase Bellie Chase 2 Sellie lele	24,- H 63,- H	24, H 54, H	16,- H	Ork Pallon Sirik Bark	75,- H	21,- H	
Solile lele -Data Dick	93,- H	93 ₁ - M		Pellon vs. Rommel		* 89,- D	36,- H
Selrayei Sig run	72,- H	60. H 51. H	45,- H	-Courses PGA Tour Golf Plue	75,- D 33,- H 89,- H	83,- H	
mark man	4 81.4 M	81, H 89, H		Phalenx 2 Pinbali Wizard		15,- H 15,- H	
Sixe up Birde of Prey Slack Crypi Block Gold Sudoken	73,- D	54. H 66. D	41- D	Pirelee Pieenie Edge	54,- H + 75,- D	54 ₁ - H 18 ₁ - H	42 ₁ - H 18,- H
Sudoken Bug Bomber Carl Lewis Olympic	73,- D 24,- H • 87,- H • 63,- H	24 H	41,- D 36,- H 23,- H	Police Queel 3	72,- H	83,- D 63,- D	100,- 94
Carrier Command	* 63 ₁ - H	51,- H 21,- H	29,- H	Pletou Police Queel 3 Poole of Darkness Populous 1 -Promised Lands -World Edillor	75,- D 24,- H 15,- H	24,- H 15,- H	
C=H hege C=eties -Date Disk	99,- H	21,- H 63,- H			,	33,- H 83,- H	
-Date Disk Centerbase	33 ₄ - H	187 ₀ H		Pol Panic Envertor 19 Spiele		81,- H	33,- H 39,- H
Centerbase Centurion Dal, Rome Champioen of Krynn Chuck Y. Alt. 2.9 Chuck Y. Air Combal	34,- H 21,- H	24,- H			72,- H	27 ₁ - H 33 ₄ - H	
Chuck Y. Air Combal	21,- H 24,- H 69,- D	24,- 11		-Data Diek Powerplay Hil 4 Sp Proj. Siselih Fight		27,- H	45,- H
City Datence Civilisellon CJe Elephent Antic	67,- D	15,- H 72 ₁ - D 21,- H	15 H	Project yie Prophecy of shedow	* 75,- D 15,- D	24,- H * 63,- D 18,- D 66,- H 72,- H	12,- 0
Command HO	72,- H 81,- H		15, 17	Prophety Dulwi Rate Drivin Ralicad Tyceon RampaH Rabel Rater Rad Baron	61 H	66,- H	12,50
Crezy Seesone	81.0	72,- H 57,- H	,	RampaH Rabel Racer	62,- H 59,- H 75,- H	62. H	
Cybernaule D.Denoration		27, H 51, H			75,- H 72,- H	63,- H	42- H
Daily Cov. Dill Pok Dark Queen e. Krynn	87,- H 4 75,- D 1 93,- H	51, H 81, H 63, D	32,- H	Red Zone Return of Mnduse Rick Dangeroue 2		21, H	
Darklende Das schwerze Auge	75 D	1.83 a D		Rick Dangeroue 2 Rise of the dragon	72,- D 54,- H 75,- H 4 83,- H	54,- H 69,- H	34,- H
Daelh knig. o. Krynn Der Petrizier	75,- D 475,- D	63 D 62 D	33,- E	Rise of the dragon Risky Woods Robin Hood Conqu.		54,- H - 63,- H	
Double Dragon 3 Drachen von Lace Dregon Were	\$1,- D	81 H		Rocketenr Rodland Rules o. Engagement	73,- H 69,- H	51,- H 4 54,- H	33,- H
Done	75,- D	51, D 84, H 57, D	39,- H	Sanda of Elea	83,- H	16-H	10- H
Dungeon Meeler Dyna Slaeler Eco Queel	83,- D * 83,- H 75,- H	* 87 ₁ · H 63, · H		Scorpio Scrolling Wella Secrel Monkey leid Becrel Weep of LW -He 192	75 D	21,- H 63,- D	104-11
Ellio Ellio Ellio Plus	75.2 H	24,- H		Becrel Weep of LW -He 192	75,- D 75,- E 33,- E 27,- E	, -	
Elviro 2 Jaws of C	54,- H 81,- H 75,- D	63,- D	40 - M	-P 38	27,- E 27,- E		
Emereld Mine Emereld Mine 2 Emerald Mine 3 Pro		21, H 27, H 21, H	18,- H 18,- H	Sensible Soccer Sextett 1/6 Spinia		51,- H 27,- H	21,- H
Epic	1 73,- H 63,- H	65,- H 67,- H 21,- H	33,- H	Sextett 1/6 Spiela Sextett 2/6 Spiela Sextett 2/6 Spiela Shedow o t. Beset 2 Shedowlands		27,- H 27,- H 27,- H 51,- H	21,- H 21,- H 21,- H
Excalibur Eve of Beholder 2		21, H 75, D		Shadowlands		73,- D 27,- H	21 - M
Europ. Championship Excellibur Eye of Scholder 2 F 117A Highthowk F 18 Sir. Eegle 2 F-19 Sicellih Fight F/A-16 Interceptor F15 Sirlike Eesle 3	75,- D 87,- H 72,- H			Shoot.Stere 1/4 Sp Shoot.Stere 2/4 Sp Shoot.Stere 3/4 Sp		27,- H 27,- H 97,- H	21,- H 21,- H 21,- H
F-t9 Steelth Fight F/A-16 Interceptor	72;• H 01;- H	72 ₁ - H 72 ₁ - H 24 ₁ - H		Shuttle Bilent Service Bilent Service 2 Sim Ant	99 ₁ - H	97,- H	39,- H
Foliage 2 ff	* 87,- H 67,- D			Silent Service 2 Sim Ant	72,- H 4 68,- D	72,- H 86,- D	
Fentage World Diss Ferrari Formule 1	24,- H	21, H 24, H 21, H	12,- H 16,- H 33,- H	Sim City Sim City Archit.1 Bim City Archit.2 Sim City Terr. Edit Sim City Terr.		37,- H	48,- H
Finet Blow Fire and ice		81, H	33,- H	Sim City Archit.2 Sim City Terr. Edit	37,- H 27,- H 23,- H 73,- H	37,- H 27,- H	
Flemes of Freedom Flood Formula one DP	87,- H	72, H 24, H			73,- H 65,- H	72,- H	
Delaxy 89 Games Winter Chell	* 97 ₁ - H	24,- H 72,- H 15,- H		Simulara Sixiena Shale or die	24 H	54,- H 15,- H	
Deteway	75,- H 82,- E 75,- D	57,- E		Sixieng Skele or die Ski or die Sky cabble	24,- H	24,- H	19,- H
Do Simulator	72 H	83, H		Sky cabble Socier King Soul Crystel Spece Crusade Space Pilol BS Space Queel 2 Space Queel 4	73,- D	21,- H 12,- H 66,- D	37 D
Dolchai	88,- H 66,- H	65,- H 21,- H	15 ₇ - H	Space Pilol 86		27,- H 21 H	
Drendmaster Chees	83,- H	21,- H		Space Queel 2 Space Queel 4 Spaciel Forces	78,- D 78,- D	75 _c H 78 _i · H	
Dunchip Dunchie 2000	07;- H	4 75,- H	45,- H	Spallbound		72, H 21, H	10 - N
Hager d. Schrecki.	82 H	81, D	33,- D	Spalifire I. sorcer Spirit o. Adventure Bler Trek	73,- D 89,- H 72,- D	31,- H 66,- D	15,- H
	33,+ PI	85, H 23, H		Sterbyte Ho. 1 Cos Sterb, Super Soccer		66,- D 66,- D	44,- D
HenH of Chien Helmdali Herose of the 357	75,- H	73,- D		Starfiight Starfiight 2	24,- H	34,- H	18,- H
Heroes of the 357 Hook Hudson Hewk	* 60,- D 72,- H * 73,- H	* 66,- H	37 - W	Steinenbe, Holeim.	86,- H 69,- D 24,- H	81, H 82, D	
Hyperapend immortai	87,- H	66,- H 24,- H	37,- H	Strikef leat	24,- H 24,- H	84 H	18,- H
Imperium indiana Jones 2	83,- H 24,- H 75,- D	24. FI 63. D		Striker Strip Poker		21,- H	
Indicen Jones 4	72,- E 83,- H			Sumere Super Hero Super Telrie	72 ₁ - H	15,- H * 21,- H 56,- H	
Indy Heet infestation	21,- H	54,• H 51,- H 16,• H	23,- H	Super Hero Super Telrie Sword end like rose Bword of Semural	87 ₁ - H	21,- H	15,- H
Invest Iriden		18. H	37,- D	Tekndo Tenk Sueler		15,- H 21,- H	
Ishar Jegser XJ 220	4 63,- H	* 83,- H 81,- H * 82,- H		The onlh Their lineal hour	62,- H	21,- H 51,- D 63,- H 27,- H	
Jim Power John Remes Soccer		66,- H		-Missions Disk	62,- H 27,- H 72,- H * 75,- D		
John Medden Feetb. Jump Machine Keye of Meramon	83,- H	54, H	36,- H 6,- H 36,- H	Trees, of sev. front Turn it Two to one Typhaon	10,- D 39,- H	63,- D 15,- D 21,- H	9 ₁ - D 18 ₇ - H
Kid Dioven 2		54,- H 81,- H	July III	Typhoon Litima THiogy 2	61 H	15, H	83,- H
Kines Guesi 4	75,- H	75,- D 72,- H		Ullima 4	38 €	45,- fl 63,- H	33,- 8
Kinge Dueel 8 Knighte of the sky L Empereur	75,- H 75,- H 78,- H 81,- H 85,- H	72,· H		Uitima 6 Uitima 7	57,- E 61,- H 61,- H	63,- E	
Larrie e. I. ordine Laure flow 2	1 75,- D	15,- H		Uitima Underworld UMS UMS 2	61,- H 96,- H 91,- H	86,- H	
	72 - H	51,- H 83,- H 72,- D		Victory	91,- H	72,- H 21,- H	
Laisere S. Larry 1 Leisere S. Larry 3 Leisere S. Larry 5	72 ₁ - H 75 ₄ - D 72 ₁ - H 86 ₁ - H	83 H	-	Viking Fields Vroom Willy Seemish	70 - 11	*66,- H 66,- H	
Lemminge -More Lemming Dale -More Lemming Prog	81 ₁ - H	81, H 30, H 21, H		Wing. Comms Edition WC 1 Secret Miss 1 WC 1 Secret Miss. 2	78,* H 95,- H 32,- H 32,- H		
Lee Menlay Loel LA Lightspend	81,- H 27,-H 83,- D 61,- H 87,- D 69,- H 72,- H			WC 1 Secrel Miss. 2 Wing Commander 2	32,- H 76,- D		
Locomotion Lord of the rings	69,- H	51 ₁ - D 54 ₁ - H	33,- D	Wing Commander 2 WC 2 Special Op. 1 WC 2 Special Dp. 2 WC 2 Speech Acc.	76 ₇ - D 44,- H 44,- H		
Lord of the ring 2			39,- H		39,- H 73,- D	66,- D	41 ₀ 0
Lords of Doom Lure o. I. Temprese M 1 Tenk Pletoon	61,- D 75,- H 61,- H	61, D 63, H 72, H	33,- D	Wiserds C=ellee Wizmo WWF Wrestling	73,- H	66, D 15, H 21, H 66, H	44 0
M 1 Tenk Pletoon Med TV Megic Candie	61,- H 72,- D 83,- H	72,- H 83,- D	36,- H	Zek McCrecken Zone Warrior	73,- H 27,- D	66,- H 27,- D 54,- H	41,- H 42,- D
		ht Halesho			la ulaub 11		Dauteck
Titel Bel Anzelgenschle	ы посл ніс	nt Heigtbar	. c×cngiisch	e Versien D = Spiel genz in (A H LISSID PL	NAMEDUCH IN	nentech

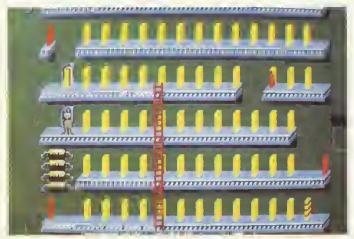
* Titel bei Anzeigenschluß nech wicht Heierbar. E = Englische Versien D = Spiel genz in Deutsch H = Handbuch in Deutsch

Preisaneerung, ittum und Lielerung vorgenation. Kein Ladenverkaut. Aktuelle Preistisse gegen frankleiten Huckumsch Wir führen nur die ebigen Spieletitel, Ausnahme aktuelle Asuerscheinungen.

Versandkosten DM 7-, ab 250,- DM ehne Versandk... Ausland (nui Voikasse) DM 12,- ab 400,- DM ohne Versandkosten Liaferung ger Voikasse: Bai, EC-Scheck his 400,-, V-Scheck ed. Überweisung (PSA Dortmund, BZ 440 100 46, Kto. 3244 36 465). Beł Y-Scheck u. Überweisung Lieferung ersi hach Gütschillt, Nachn. züsstizi, DM 5,- NH-Gabühi + 3,- DM Zehlkartengeööhi

Thomas Pfister Ludwig-Mond-Str. 52, 3500 Kassel

Der Stein der Weisen



Level 37: Den Flieger hinter der Leiter vor das Loch stellen.

Mit so einem Rezept kann kaum was schiefgehen: wenige, klar definierte Spielelemente, überschaubare und durchdacht konstruierte Level und eine niedliche Spielfigur, die wir, nett animiert, durch die Gegend steuern dürfen. Das Ganze kom-

biniert mit einer vorbildlichen Steuerung und gefälligem Soundtrack. Push Over bietet von diesen Zutaten reichlich. Auch nach dem hundertsten Level, sollte man ihn denn schaffen, ist die Motivation ungebrochen. Man kann sich nur schleunigst eine Datendiskette wünschen. Was mir dagegen ernsthaft abgeht,

ist ein Level-Editor, mit dem man seine eigenen Domino-Bahnen ausknobeln kann. Bei diesem Spiel hätte sich so ein nützliches Werkzeug geradezu aufgedrängt. Denn, und hier findet sich der einzige ernsthafte Schwachpunkt, die hundert Etagen

sind relativ zügig durchgespielt, ist der Spielmechanismus erst einmal in Fleisch und Blut übergegangen. Ein wenig mehr Abwechslung in höheren Levels durch neue Spielelemente hätte nicht geschadet. Dem nächsten G.I.Ant Abenteuer sollte man deshalb einen Zwei-Spieler-Modus gönnen.

Push Over

ausende nebeneinander gestellte Dominosteine, die auf einen kleinen Schubser die abgedrehtesten Aktionen vollbringen, begeistern so gut wie jeden Menschen unseres Planeten. Große Veranstaltungen, ja ganze Fernsehshows, wurden mit dem Erlebnis der Dominosteinwellen gefüllt. Die kleinen unscheinbaren Klötzchen, die zweckentfremdet für diese Aktionen verwendet werden, üben, sobald sie ins Fallen geraten, eine unbeschreibliche Faszination aus.

Der britische Softwaregigant Ocean machte sich dieses einfache physikalische Phänomen zunutze und verwendete es in dem Denkspiel *Push Over*. Colin Curly, Comicfigur und berüchtigter Vielfresser, sind im Eifer einer seiner Futterorgien die köstlichen Quavers (Kekse) in einen Ameisenhügel gerutscht. Glücklicherweise ist G.I. Ant zur Stelle, alseits bekannt als die härteste Kampf-Ameise jenseits von hier und da. Sie erklärt sich sofort bereit, die Quavers wieder zu beschaffen. So taucht der Held in den Ameisenhaufen, der sich urplötzlich als Eingang zum Dominoreich entpuppt.

So unscheinbar die Spielidee erscheinen mag, so viel steckt dahinter. Ansatzweise stellen sich sogar Suchterscheinungen auf *Lemmings*-Niveau ein. Schon die hervorragend ausgetüftelten Levels haben einen Preis verdient. Meist muß der Spieler ledig-

lich einen Stein von Position A nach B bringen und Stein C von der richtigen Seite anschubsen und der Sieg ist sicher. Auf langatmiges und unübersichtliches Herumtragen zu vieler Steine wurde glücklicherweise verzichtet. Je höher das Level, um so mehr Kreativität wird gefordert. So entlockt man der Steinchenhatz einen Trick nach dem anderen. In den letzten drei Welten vermischen sich die Denkaufgaben gar mit Geschwindig-

keitseinlagen (Block A schnell dorthin, Block B geschwind hierhin). Die putzige Grafik und die passende Musik punkten ebenfalls: *Push Over* ist bislang das beste Denkspiel dieses Jahres.

Die Amiga-Version bietet identische Grafik



Nichts leichter als das. Den überflüssigen Flieger nach ganz unten stellen und anschubsen.

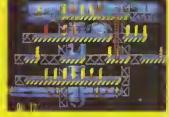
Um nun an alle Kekse zu kommen, muß G.I. Ant durch neun Kontinente mit je zehn Levels krabbeln. Jeder Raum hat zwei Türen: die eine dient als Ein-, die andere als Ausgang. Um durch die Ausgangstür ins nächste Level zu gelangen, muß diese sich natürlich öffnen. Dummerweise schieht dies nur, wenn G.I. Ant alle Dominosteine umwirft, ohne sie dabei zu zerstören. Au-Berdem muß der Auslösestein als allerletzter auf den Boden knallen, G.I. Ant ist guter Dinge, denn so schwer dürfte dies für eine ausgewachsene, Ameise nicht sein. Doch entpuppen sich die unscheinbaren Dominosteine als hinterlistige Gesellen: werden sie einmal angestoßen, entfalten sie ihre ganz eigenen Macken. So überschlagen sich einige Steine ständig, fliegen einfach in die Höhe oder explodieren. Andere wiederum bleiben stehen oder teilen sich in zwei Hälften. Das geht leider über den Horizont von G.I. Ant, und so müßt Ihr der Ameise helfen.



Welt 1: das Technodrom



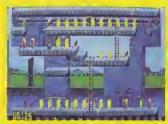
Welt 2: ruiniert



Welt 3: Domino-Galaxis



Welt 4: Etektronik pur



Welt 5: Maia-Kult



Welt 6: Burgameise



Welt 7: Spielzeugtand



Welf B: die Fofferkammer



Welf 9: Im fernen Dsten

Die Steine, die die Welt bedeuten

Der normale Block: Diese Blöcke falten nur einmal um, es sei denn sie Fallen Stufen oder Abgründe hinunter.

Die Überschtagblöcke: Fast die wichtigsten Steinchen des Spiels. Auf einer Strecke ohne Hindernisse (umgefallene Blöcke) tribbelt er fleißig entlang. Aufsteiger, Überbrücker (vor einem Loch), Verschwinder und Explodierer hallen ihn nicht auf.

Die Aufsteiger: Dieser fliegende Block flattert bei Berührung gerade nach oben und läuft an der Decke als normaler Block weiter. Achtung: Er stößt keine nachfolgenden Steine der Abstoßebene an, wenn er höher als ein Stockwerk fliegt. Soll er jedoch anstoßen, stellt ihn eine Stelte vor das Loch, durch das er fliegen soll.

Die Überbrücker: Schtießen kleine Lücken in einer Ebene. Explodierer können so ganz einfach neutralisiert werden (vor den Explodierer stellen). Ansonsten sollten sie vor einem Loch nur von Überschlagsblöcken angestoßen werden.

Die Verzögerer: Recht häufig und wichtig. Darf als Pseudo-Stopper behandelt werden, denn er stößt den ankommenden Block wieder zurück, bevor er umfällt. Teils besonders wichtig vor dem Auslöser, wenn noch eine andere Welle im Rollen ist.

Die Teifer: Diese Steine sollien nur von oben eins auf die Rübe kriegen. Von der Seite angestoßen, verursachen sie nur Unfälle. Achtung: Dies sind die einzigen Steine, mit denen die Welle ausgelöst werden kann, ohne sie anzustoßen. Laßt Euch einfach mit einem normalen Stein auf die Teiler fallen.

Die Verschwinder: Fallen sie um, stoßen sie noch einen anderen Stein an und verschwinden einfach. Besonders günstig bei Überschlagblöcken (freie Bahn mit Marzipan).

Die Expfodierer: Werden diese heißen Gesellen angeschubst, explodieren sie einfach und reißen ein Loch in den Boden. Werden sie von Überbrückern angestoßen, schließen diese das Loch sofort wieder.

Die Sfopper: Ganz in Rot, pratlen von ihnen alte Blöcke ab. Dies sind auch die einzigen Steine, die nicht umfatlen müssen (und nicht können). In höheren Levels werden sie während der Wette des öfteren umhergetragen.

Der Auslöser: Dies ist der heilige Stein. Er läßt sich nicht von der Stelle rücken — muß aber als allerletzter falten: Dann geht die Ausgangstür auf.

Gesteuert wird das Krabbeltierchen entweder mit dem Jovstick oder der Tatstatur, Die von der Seite gezeigten Räume bestehen meist aus mehreren Ebenen, die entweder durch Leitern verbunden sind oder frei schweben. So darf die von Euch gesteuerte Ameise auf den Ebenen herumwandern und kleine Höhenunterschiede mit einem gewagten Sprung nach unten meistern. Fättt sie aus etwas ansehnlicheren Höhen, geht sie in die ewigen Kampfamelsengründe ein.

Bei Bedarf hebt das Insekt auf Knopfdruck einen Stein an. Dieser darf dann an eine freie Stette getragen werden. Außer dem Auslösebtock lassen sich alle Steine umstellen. Auf diese Weise wird eine Dominosteinkette aufgebaut, die, einmal angeschubst, zum Schluß den Auslöserstein ertedigen muß. Um dieses Unterfangen noch etwas zu erschweren, nagt ein Zeitlimit. Löst Ihr das Rätsel des Raums innerhalb der vorgegebenen Zeit, gibt's einen Gutschein. Dieser wird entweder dazu benutzt, Räume ohne Zeitlimit zu lösen oder beim erneuten Beginn eines Levels vom Anstoßpunkt zu beginnen. Das heißt, der Bildschirm wird wieder so angeordnet, wie er unmittelbar vor dem Anstoßen des ersten Steines angeordnet war. Glücklicherweise gibt es nach jedem erfolgreich bestandenem Levei ein Paßwort.

Genre: Denkspiel Hersteller: Dcean Zirka-Preis: 100 Mark

CARREST STATE OF THE PARTY OF T

Testmuster: Bomico

AMIGA 81 %

Grafik: 58% Sound: 75% Schwierigkeit: mittet

Minimal: 1 MB

Unferstützt: Zweitlaufwerk

MS-DOS 81 %

Grafik: 58% Sound: 75%

Schwierigkeit: mittet Minimaf: XT mit 8 MHz, 640 KB, EGA

Unterstüfzf: VGA, Adtib, Soundbtaster, Roland, Joystick

Geplanf für: ST

Sportliches Six-Pack



Erschöpfend: Der Marathonlauf wird zum Marathonspiel.

schon zu guten alten Summer-Games-Zeiten, kämpft sich der Spieler durch die olympische Disziplinenvielfalt. International Sports Challenge bietet davon sechs. Einige der Wettbewerbe teilen sich jedoch noch einmal in verschiedene Unterdisziplinen auf. So gibt's beim Radrennen Sprints und Verfolgungsfahrten in 3-D-Vektorgrafik, beim Schießwettbewerb hingegen Schnellfeuer-, Skeetoder Tontaubenschießen. Gegen einen Mitspieler wird lediglich bei den Entscheidungen im Schwimmen angetreten (Freistil, Schmetterling, Brustschwimmen und Lagen).

Des weiteren sind Wettbewerbe im Springreiten, Turmspringen und ein Marathonlauf





Hübsch: Reiten und Radfahren in schnellem 3D

Sports Challenge

Die Sommerolympiade in Barcelona ist in vollem Gange, und fast jedes Softwarehaus will sich eine Scheibe vom olympischen Softwarekuchen abschneiden. Die obligatorische Sportspielwelle, wie sie alle vier Jahre zur Olympiazeit einsetzt, kommt zaghaft ins Rollen.

Der britische Softwarehersteller Empire beginnt den Reigen kommender Sportspiele im "klassischen" Stil. Wie



Just for Fun: Wir ballern mit der Schnellfeuerpistole durch die Gegend.



Softworld

Amiga		
Might & Magic 3	DV	75.90
Civilization	DV	91.50
Legend	DA	75.90
Grand Prix	DA	79.95
Shadowiands	DA	72.90
Der Patrizier	DV	83.90
Ultima 6	DA	72.90
Special Forces	DA	83.90
Sim Ant		91.50
Space Max	DA	67.90
Stime Age	DA	59.90
Sensible Soccer	DA	59.90

Powermonger	DV	83.90
Treasures of Savage Frontier		75.90
Sim Ant		91.90
Shuttle	DV	121.90
Monkey Island 2	DV	91,50
HE 162 Mission zu SWOTL		38.90
Star Trek	DA	83.90
Flames of Freedom	DV	101.90
Falcon 3.0	DA	101.90
Airbus A 320	${\rm DV}$	99.95
Civilization	D٧	101.90
Der Patrizier 4	DV	91,90



M2-DO2	
Ad Lib Soundkarte	169.00
Soundblaster 2.0	259.00
Thunderboard	279.00
Sound Galaxy	329,00
Joystick-Advanced Gravis (schwarz)	79,90
Joystick-Advanced Gravis (trans.)	82.90
Mouse-Stick-Advanced Gravis	179.90
80386-25 MHz Komplettsystem	2999,00
80386-33 MH2 Komplettsystem	3499,00
80486-33 MHz Komplettsystem	.3999,00
Wir finanzieren auch Ihren Traumcon	yruter



Super NES

142.90
126,00
169.00
145.90
125.00
129,00
139.90
135,66
135.90
139.00
129.90

	C	n	0	c

MS-DOS		
Links Course Troon North		41,90
Eye of the Beholder 2	DV	91.90
Battle Isle Data Disk I	DA	46.90
Cruise for a Corpse VGA	DV	72.90
Pacific Island	DV	79,95
Ultima Underworld	DA	91.50
Lemmings	DA	41.90
Ultima 7	DA	91.50
Super Tetris	DA	83.90

Amberstar Lösungsheft 29.00

Gebrauchte - Amiga

Nur solange Vorrat reicht	
Cadaver	25.00
Legend of Faerghail	39.00
Manchester United	39.00
Life & Death	29.00
Tower of Babel	19.00
Grand Prix Circuit	49.00
Rick Dangerous 2 (Sr)	29.00
Monkey Island	15.00
Jeanne d' Arc	15.00
Pool of Radiance	25.00
X-Copy Pro.	29.00

....

Olympic G
Indiana Jor
Les Manley
NeoGeo G

Spielhalle

91.50 Das Schwarze Auge (MS-DOS) DV Das Schwarze Auge (Amiga) DV 79.95 Olympic Gold (SEGA) DA 109.00 91.90 Indiana Jones 4 Les Manley Lost in LA DA 75.90 NeoGeo Grundgerät 749.00

Alle Spiele erhältlich. Spielhallenautomaten, Platinen und Abspielgeräte, An- u. Verkauf und vieles mehr!

Versand per NN oder Vorkasse plus 9,~ Versandkosten (Inland), Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 15,- DM Versandkosten

Versandzentrale und Laden: Peter-Henlein-Str. 73, 8500 Nürnberg 40, Telefax: 0911/447662

Preisänderung, Irrtum und Lieferung vorbehalten! 0911/437474

Ladenpreise können abweichen !!

computerspiele/tests

Neue Ideen machen noch kein gutes Spiel. So krankt bei International Sports Challenge jede Disziplin an ganz eigenen Mankos. Die brillante Idee des Minimanagers während des Marathonlaufs wird von der Länge der Disziplin (trotz "abschaltbarem"

Läufer) gnadenlos erstickt. Das Turmspringen ist, dank unerhört schlechter Steuerung voll in die Hose gegangen. Die anderen Disziplinen bieten einige nette



Neuerungen und durchgehend solide Steuerung, sind aber auf die Dauer zu wenig abwechslungsreich. Die schnelle Vektorgrafik beim Radfahren und Reiten kann sich dagegen sehen lassen. Sportspielliebhaber sollten bei Gelegen-

heit reinschauen, auch wenn die Qualität der Klassiker nicht ganz erreicht wird. Schade, daß zudem Gags fehlen, die bei Summer Games erst recht motivierten.



Steuerprobleme: Der Springer kommt nicht recht in Fahrt.



Beim Schwimmen muß geatmet und gleichzeitig gepaddett werden

angesagt. Während des Marathons habt Ihr Euren Läufer zu steuern und zu betreuen. Während mit dem Joystick Rhythmus und Geschwindigkeit gerüttelt wird, muß der Läufer je nach Erschöpfung mit verschiedenen Getränken versorgt werden. Ähnlich geht's beim Schwimmen zu. Der Joystick wird im Schwimmrhythmus bewegt, auf Knopfdruck nimmt der Sportler eine Lunge voll Luft oder, im ungünstigsten Fall auch Wasser, Joystickrütteln pur ist beim Rennradeln gefordert, während Ihr als Turmspringer zuerst die ge-wünschte Figurenfolge aussucht und dann mit dem Joystick ausführt. Gewehr- oder Pistolenschützen steuern lediglich ihr Fadenkreuz in Richtung Ziet; Springreiter lenken

ihr Pferd wie ein Rennauto durch den 3-D-Parcours und hüpfen mit ihm auf Knopfdruck über die Hindernisse. kn

Genre: Sport
Herstelter: Empire
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Empire

AMIGA

69 %

Grafik: 6B% Sound: 53% Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: 512 KB

Unterstützt: Zweittaufwerk Geplant für: ST, MS-DOS, C64

TASK FORCE

SURFACE NAVAL ACTION IN THE SOUTH PACIFIC™

Der Kampf auf dem Pazifik hat begonnen!



Task Force 1942

Bald auch für IBM PC und kompatible Geräte erhältlich.
MicroProse Ltd. Unit 1 Hampton Road Industrial Estate,
Tetbury, Glos. GL8 8LO. UK.
Tel: +44 (0)666 504326

High-Speed-Soccer



Freistöße bieten dem Spleter verschiedene Balltlugbahnen an

Striker

m Jahr der Fußball-Europameisterschaft hat das schwarzweiße Leder auf heimischen Computermonitoren mal wieder Hochkonjunktur. Nach dem überragenden Sensible Soccer kickt sich jetzt Striker Computerspielneuling Rage Software in die Fußballfan-Herzen.

Gegenüber Kick Off und Sensible Soccer fährt Striker mit einer 3-D-Perspektive auf. Der dargestellte Ausschnitt des Spielfeldes wird dreidimensional von schräg oben gezeigt. An Spielvarianten stehen Freundschaftsspiele und eine Weltmeisterschaft nach

K.O.-System auf dem Spielplan. Die 64 integrierten Nationalmannschaften besitzen unterschiedliche Stärken und Schwächen. Wer keine Lust hat, gegen einen Computerstürmer anzutreten, dart gegen einen Freund kicken.

An einstellbaren Features mangelt es nicht: Platzbeschaffenheit, Windstärke und richtung, Schwierigkeitsgrad, Taktikformation und Spiellänge sind nur eine kleine Auswahl aus dem Optionswust. Während des Matchs steuert Ihr immer den Spieler, der dem Ball am nächsten ist. Auf Knopfdruck grätscht Ihr in geg-

Schau an - Rage-Softwares erstes Produkt macht eine hervorragende Figur. Die unglaublich schnelle und flüssige 3-D-Grafik beeindruckt ungemein, die atemberaubende Geschwindigkeit bietet actionhaltige Sportspielunterhaltung pur. Doch da

blinkt uns gleichzeitig die Kehrseite der Medaille an. In einem Fußballspiel muß Raum für geschicktes Taktieren und übersichtliches Paßspiel geboten werden. Striker läßt dies selten

zu. So schlägt man in der Eile des Gefechts

Pässe ins Ungewisse und schießt auf gut Glück das Leder in die gegnerische Hälfte. Ob einer unserer auf dem Rasen herumwetzenden Mitspieler den Ball auch bekommt, steht in den Sternen. Es bleibt ein

actionhaltiges Fußballspektakel mit flinker Grafik, solidem Sound und praktischer Steuerung - für anspruchsvolle Kicker jedoch eine Ecke zu schnell. Kick-Off-Fans werden Striker trotzdem mögen.

Der gerade aesteuerte Spieler ist mit einem weißen Kreis gekennzeichnet N 2 1 7 7 7 Knapp daneben: Der Torwart hüpft

nerische Beine, schießt das Leder nach vorne oder köpft es gar von dannen. Bei Freistö-Ben kann mit dem Joystick Stärke, Richtung und Flugbahn eingestellt werden. Um auf dem Rasen nicht die Übersicht zu verlieren, blendet sich bei Bedarf eine Übersicht im Kick-Off-Stil ein. Auch eine praktische Replay-Funktion ist eingebaut, mit der sich jederzeit die letzte Szene in Zeitlupe oder auch rückwärts anschau-



Hektik vor dem gegnerischen Kasten - wohin springt der Ball als nächstes?

Genre: Sport Hersteller: Rage Zirka-Preis: B0 Mark Testmuster: Funny Software

Grafik: 75% Sound: 51% Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: 1 MB Unterstützt: -

Geplant für: -



MultiMedia Game

Wir vermieten und verkaufen die neuesten Computerspiele!

(Vermietung nur in den Läden, per Post leider nicht möglich.)

O-1035 BERLIN, O-1150 BERLIN,	Edisonstraße 63 Tel. 030-63812505 Mark Twain Str. 7 Tel. auf Anfrage
2000 HAMBURG 20,	Heußweg 67 Tel. 040-4908891
2000 HAMBURG 70,	Wendemuthstraße57
2000 HAMBURG 73,	Tel. 040-6528426 Saselerstraße 134d Tel. 040-6528426
O-2130 PRENZLAU,	Neubrandenb. Str. 76
2390 FLENSBURG, 4000 DÜSSELDORF, 4100 DUISBURG 1,	Tel. 03984-6547 aut Anfrage aut Antrage Gravelottestraße 28,
4407EMSDETTEN,	Tel. 0203-674946 Frauenstraße 23 Tel. 02572-89646
4630 BOCHUM 6,	Sommerdellenstr. 54 Tel. 02327-10063
4800 Bielefeld 16,	Brakhofstraße 21b Tel. 0521-763918
O-5083ERFURT,	Meienbergstraße 20 Tel. auf Antrage
5100 AACHEN,	Mörgensstraße 4
5160 DÜREN,	Tel. 0241-407893 Südstraße 24 Tel. 02421-56146
O-8046 DRESDEN,	Pirnaer Landstr. 239
8460 SCHWANDORF,	Tel. 0351-2230201 Klosterstraße 8 Tel. 09431-1720

>>Testen Sie die neuesten Spiele.<< Die Mitarbeiter der einzelnen MultiMedia Soft-Läden beraten Sie gerne. Hier können Sie für wenig Geld erst ausprobieren, was Sie sich kaufen möchten.

Hardware (nur im Versand) z.B.:

Speichererweiterung Amiga 500/2000 DM 59-512 KB * Uhr und Datum Accu-gepulfert * Hard- und Softwaremäßig abschaltbar * Stromsparende Megabit Chips * Vergoldete Kontakte * Bequemer Einbau ohne Garantieverlust,

Externes 3,5"-Laufwerk für alle Amigas DM 139,-Abschaltbar, Bus durchgeschleift, CDTV-kompatibel NEU! Trackdisplay für AMIGA 2000 DM 98,-Kann 4 Diskettenlaufwerke anzeigen, Laufwerksnr, einstellbar. (Preise zuzüglich Porto und Versand).

Versandzentrale:

5160 DÜREN, Südstraße 24, Tel. 02421-56146 FAX: 02428-3219

Commodore Vertragshändler, Vector Stützpunkt.

Wollen auch Sie einen MultiMedia Soft - Laden eröffnen ? Rufen Sie uns an ! Tel.: 0241 - 407893 von 15-19 h

Händleranfragen erwünscht Superpreise auch bei kleinen Softwaremengen.

Grüß Gott, Graham



Diese Szenen dienen lediglich der Unterhaltung des Spielers

Graham Taylors

Soccer Challenge

raham Taylor, erfolgreichster britischer Fußballtrainer, stand für Krisalis' neue-Sportspiel Pate. Ihr schlüpft in die Rolle des Managers und Trainers einer Mannschaft der "Third Division" der dritten englischen Liga. Die Steuerung basiert, wie beim Bundesliga Manager Professional, auf Maus und Icons. So werden im eigenem Terminkalender zwischen die Ligaspiele Trainingstage getegt, an denen sich die Mannschaft oder jeder einzelne Spieler individuell trainieren läßt. Steht ein Spiel ins Haus, entscheidet Ihr Euch für die taktische Aufstellung und könnt bei Bedarf das Spiel der eigenen Mannschaft anschauen. Nach jedem Match lassen sich Statistiken und Tabellen aller Ligen abrufen. Ein Transtermarkt ist, genauso wie alle wichtigen britischen Fußballturniere enthalten. Wer mit

seiner Mannschaft an die Spitze der britischen Liga gelangt, darf sogar die Nationalmannschaft managen. Der aktuetle Spielstand darf natürlich gespeichert werden.

Genre: Strategie Hersteller: Krisalis Zirka-Preis: 80 Mark Testmuster: Krisalis

AMIGA

Grafik: 58 % Sound: 28% Schwierigkeit: mittel

Minimal: 1 MB

Unterstützt: Zweitlaufwerk

Geplant für: ST

Graham Taylors Soccer Challenge stellt aus mehreren Gründen keinen Konkurrenten zu Bundesliga Manager Professional dar. Erstens beschränkt sich das Spiel auf die englischen Ligen, die hierzulande natürlich weniger Interesse her-

vorrufen. Zweitens schmerzt die Freaks dürfen zugreifen - Ein-Tatsache, daß vor jedem Spiel die Mannschaftsaufstellung um-



ständlich (später nervtötend) zusammengeklickt wird, sobald man die Taktik ändert. Drittens fehlt's an Übersichtlichkeit in Menüführung. Wer sich an diesen Mankos nicht stört, bekommt technisch solides Strategiefußball geboten. Kicker-

steiger halten sich an den Bundesliga Manager Professional.

Abgefahren



Sonne oder Regen — welches Wetter darf's denn sein?

Road & Track

Grand Prix Unlimited

Kaum hat sich der Benzindunst um Geoff Crammonds hochgelobtes Formula One Grand Prix etwas verzogen, dürfen Pixel-Fahrer schon zu neuen Heldentaten aufbrechen. Damit dabei alles authentisch über die Fahrbahn geht, hat sich Accolade der Hilfe eines der größten Rennsportmagazine versichert. Die Redakteure der "Road & Track"-Zeitschrift sind für die genaue Einhaltung aller Werte und Statistiken verantwortlich.

Wie in Microprose Konkurrenzprodukt, seht Ihr auch in Grand Prix Unlimited Strecken und Umgebung in 3-D-Grafik. Gefahren wird mit Tastatur, Maus oder Joystick. Wahlweise darf per Hand geschaltet oder ein Automatikgetriebe eingesetzt werden. Wie es sich für einen Formel-1-Boliden gehört, schrauben wir zwischen den Rennen ordentlich und ändern so zahlreiche Fahrcharakteristiken. Das Bremsverhalten kann ebenso unserem

Die Konkurrenz hat's schwer: Nach dem hervorragenden Formula One Grand Prix kommt Accolade's Rennprogramm nur langsam auf Touren. Und das im wahrsten Selbst auf schnellen 386er-Rechnern geht das Renngeschäft

nicht ohne leichtes Ruckeln über die Bühne. Auch atmosphärisch kommt *Grand Prix Unlimited* nicht an den Vorgänger heran. Man hat sich zwar redlich Mühe gegeben, den einzelnen Strecken so etwas wie grafische Individualität mitzugeben, trotzdem bleibt die Landschaft seltsam anonym und austauschbar. Richtig gelungen ist nur der eingebaute Strecken-Editor, der auch den genauesten Bahnarchi-

tekten zufriedenstellt. Von diesem Vorteil abgesehen, geht Geoff Crammonds Konkurrenzrenner ganz klar als erster über die Ziellinie.



Abgefilml: Der eingebaute Recorder häll alle wichligen Szenen fest.

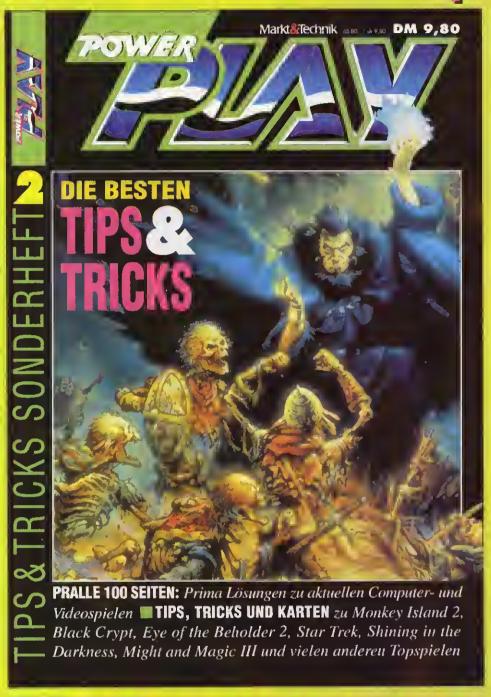
Fahrstil angepaßt werden, wie die Steuerung und die Größe der Spoiler.

Ist der Flitzer entsprechend "aufgebohrt", dürft Ihr auf 16 Formel-1-tauglichen Rennstrekken rund um den Globus um wichtige Meisterschaftspunkte kämpfen. Wer es besonders genau nimmt, donnert gleich in drei authentischen Rennjahren (1990/1991/1992) los und geht gegen Mansell, Schumacher und Co. an den Start, Natürlich dürft Ihr auch jede Strecke einzeln anwählen und zur Probe ein paar Runden drehen. Wer seine Bemühungen für die Nachwelt festhalten möchte, schaltet einen Videorecorder zu und bewundert die schönsten Dreher, Loopings und Frontalzusammenstöße in aller Ruhe.

Baukasten TILE PLHCEMENT -Im Baukasten Ein Streckeneditor, mit dem wir fummelt Ihr Euch eigene Kurse entwerfen, gehört ZOCH OUT ZOOH TH bequem eine heute fast schon zum guten Ton. eigene Rennpiste Auch Grand Prix Unlimited liefert dem Rennarchitekten ein ausgereifzusammen tes Designwerkzeug. Ihr könnt die Selbstbaustrecke in drei Zoomstufen bearbeiten, verändern und eine F 15 7 Unzahl von Objekten auf der Bahn verteilen. Ist alles Nötige von Euch Ulen vorbereitet, steigt man in einen imaginären Hubschrauber und bewundert sein Werk von oben. OBJECT REPLEMENT OBJECT PLACEMENT ZOOH DUT 299H 5H FLY Objects' Place Haivs



Das Heft, das Dich nach oben powert!



Deutschlands kompetenteste Spieleredaktion bringt das Tips & Tricks Sonderheft des Jahres.

100 prolle Seiten voll Tips und Tricks zeigen Euch, wie Ihr z. B. bei "Eye of the Beholder 2", "Monkey Island 2", "Might & Mogic 3", "Block-Cript" und vielen onderen mehr in den High-Score kommt.

Extro in diesem Sonderheft:
Lösungen für Gome Boy, Super
Nintendo und Sega Mego Drive
Videospiele. Und jede Menge
Poßwörter und Level-Codes. Dos
Heft für Spiele-Crocks.

Ab 3. Juli brandaktuell beim Zeitschriftenhändler!!!

ZADFEKOLUMNE

allo liebe Powerplayer! Ihr kennt dieses Gefühl sicher alte. Man sitzt vor seinem Computer und spielt ein Computerspiel, das man aus ethischen Gründen besser nicht spielen sollte. Trotzdem, diese Spiele haben zum Teil eine eigene Faszination, weil man die Schrecken eines Krieges sozusagen am sicheren Computerbildschirm und ohne Blutvergießen erlebt, wenn man sich nicht gerade am Joystick die Fingerkuppen aufscheuert.

Der Pazifist in uns verbietet es, ein solches Spiel weiterzuspielen, doch der ebenfalls in uns wohnende Schweinehund grinst nur gemein und fordert uns auf, endlos mit dem Joystick auf Computermännchen weiterzuballern, bis man die große Luftschlacht entschieden hat.

Ich muß zugeben, daß ich die Gefahr, die von dieser Art von "unterhaltenden" Computerspielen ausgeht, in früheren Jahren nicht so ernstgenommen habe in ihrer negativen Auswirkung, wie das heute der

Eines dürfen wir nämlich nicht vergessen. Wir alle sind auch als Einzelwesen ein Spiegelbild der Lebensumstände und unserer sozialen Stellung in einer Gesellschaft, die sich zur Zeit unglaublich schnell verwandett: Kaum ist die Maubeiden zwischen den Deutschlands gefallen, existiert auch schon die Sowjetunion nicht mehr. Im ehemaligen Vielvölkerstaat Jugoslawien herrscht ein nicht nachger Bürgerkrieg, der hauptsächlich seine Opfer unter der Zivilbevölkerung findet.

Könnt Ihr Euch vorstellen, in Sarajevo zu wohnen und einen Amiga einzuschalten, um ein Kriegsspiel zu spielen? Sicher nicht! Wenn des Tags und des



Klaus Möller schießt scharf

Nachts Granaten einschlagen und Splitterbomben fallen, wird das Computerspiel gleichen Inhalts zu einem verbrecherischen Stück Kriegspropaganda, und man könnte sich wünschen, daß all' denjenigen Zeitgenossen, die als Programmierer und Spieleerfinder heute noch solche menschenverachtende Computerware auf den Markt bringen, beim Programmieren die Hände abfallen, um der achttausend Toten willen, die bereits in Bosnien/Herzegowina ihr Leben gelassen haben.

Wir können nicht mehr zu Hause an unseren Computern sitzen und Spiele spielen, die auch für Bundeswehrsoldaten bald bittere Realität werden, wenn sie als offizielle EG-Eingreiftruppen in den nächsten Jahren wieder an die Front in echte kriegerische Auseinandersetzungen geschickt wervollziehbarer böser und bluti- i den. Das Argument vom Spiel als Mittel zum Abreagieren areift mit Sicherheit nicht mehr bei Computerspielen, in denen das Abschlachten von Soldaten und Zivilisten zum Spieleprinzip erhoben wird. Mal unter uns, ich kann es mir auch nur schwer vorstellen, wie man sich in der Schule für Frieden unter den Völkern einsetzen kann und dann zu Hause den Golfkrieg am Rechner simu-

Ein Problem haben diese Kriegsspiele allemal: Sie sind in Krisenzeiten eine Art vormilitärische Ausbildung und sie gewöhnen den ambitionierten Computerspieler an die Gewalt in jeder Form. Der pensionierte Excowboy und Expräsident der USA, Ronald Reagan, hat sogar mal die Videospiele als Ausbildungsunterstützung für die späteren Kampfflieger der Nation hochgelobt. Ob es die Ninjas sind, die sich "Jump and Run" mäßig, kehledurchschneidend durch die Pixel-Welt des Computers bewegen und dabei mit Stereocomputersound die Schreie ihrer Opfer ertönen lassen, oder die naturgetreu animierten Soldaten in Ruinenkulisse, die mittels Jovstickdauerfeuer zu Hunderten vom Bildschirm weggefetzt werden oder die Luftkämpfe gegen japanische Soldaten es ist die böse Gewöhnung an die Gewalt als etwas Selbstverständliches, mit der man immer öfter glaubt, nicht nur am Computer zu gewinnen.

Nein, die Computergewalt setzt sich auch nahtlos in der Realität fort, wenn in Hoverswerda Asylbewerber aus der Stadt geprügelt werden, wenn Ausländer ermordet werden, dann ist das nicht nur die Schutd der bösen Gesellschaft, dann ist das auch die Schuld des einzelnen, der denkt, mit brutaler Gewalt am Nächsten ließen sich irgend-welche sozialen Probleme tösen, dann ist das aber auch die Schuld von Spietentwicklern, die ihrer eigenen Fantasie freien Lauf lassen, damit Tod, Folter, Blut und Mord animiert auf dem Computerbildschirm in unseren Köpfen als etwas Alleingebrannt gegenwärtiges

Traurig genug, daß diese Spiete existieren, noch trauriger ist es aber, daß sie überallgehandelt und auf fast jedem



SOIT

Heimcomputer gespielt werden. Dafür hat Konrad Zuse mit Sicherheit nicht den Computer erfunden.

Die wahren Helden indes sitzen in den Sanitätsfahrzeugen und stehen in den Operationssälen der Krankenhäuser. Ich kann nur hoffen, daß über kurz oder lang die Vernunft über die Geistlosigkeit siegt.

Einspruch!

Mit Verlaub, Herr Möller, jetzt wird Ihre Argumentation doch arg polemisch. Man darf sich wundern dürfen, wo denn die Menschheit in den letzten 2000 Jahren ihr kriegerisches Potential aufgefrischt hat, da doch Video und Computerspiele erst seit gut zehn Jahren ihr zerstörerisches Werk an zarten Adoleszenzhirnen vollbringen. Die Pädagogik mag sich drehen und wenden, bisher ist ihr keine signifikante Untersuchung getungen, mit der sich die fragwürdige These: Computerspieler = Aggressivbolzen = kritikloser Untertan, belegen ließe. Ihre Vorstellung von den intetektuellen Fähigkeiten Ihrer eigenen Zielgruppe - schließtich machen Sie ein Computermagazin - scheint ja nicht die Beste zu sein. Oder wie sonst erkfärt sich, daß Sie dem durchschnittlichen Computerspieler jegliche Kritiktähigkeit absprechen. Vielmehr etablieren Sie das hinlänglich bekannte Bild vom sabbernden Balter-Freak, der nicht mehr zwischen Reatität und Fiktion unterscheiden kann. Atles schon dagewesen, Herr Möller.

Wo sie schon das schiefe Beispiel Sarajevo bemühen: Meines Wissens waren minderjährige Computerspieler bisher nur als Opfer an den Kämpfen beteiligt. Solche Vergleiche sollte man in Zukunft also besser unterlassen.

Mehr Einspruch!

Wer Computerspieler in einem Atemzug mit prügelnden Skinheads nennt und Computerspiele ats elektronische und an Gewalt gewöhnende Vorbereitung für den Ernstfall bezeichnet, hal scheinbar seine journalistischen Hausaufgaben

Die unbestritten vorhandene Gewalt, auf die Sie in Ihrer Kotumne ansprechen, ist sicherlich nicht die Folge oder die "Schuld" der bōsen, bösen Spieleentwick ter. Vielmehr sind meiner Ansicht nach die Verantwortlichkeiten ganz woanders zu suchen. Dummdreiste Politiker jeder Couleur, die vor sozialen Spannungen die Augen schließen, gehören ins Schußfeld der Kritik. Leute, die mit unverfrorener Dreistigkeit die eigenen Bezüge um den gleichen Prozentsatz erhöhen, um den anderorts die Arbeitstosenquote steigt und die den Blick für die Nöte und Sorgen der Bevölkerung verloren haben, tragen an den geschitderten Auseinandersetzungen die Verantwortung - nicht ein Spieteprogrammierer oder gar ein Computerspieler.

Uns würde zu diesem Thema auch die Meinung unserer Leser, die, nach Ihrer Meinung Herr Möller, allesamt blutrünstige Monster sein müßten, interessieren schreibt uns einfach.



Man spricht deutsch

Angeregt durch Euren Test in POWER PLAY 6/92 habe ich mir kürzlich das Spiel Aces of the Pacific gekauft. Das Spiel an sich ist wie versprochen toll, nur hätte ich durch den Aufkleber "Bezugsmaterial in Deutsch beiliegend" stutzig werden müssen. Meine Befürchtungen haben sich auch hier wieder bestätigt, denn die beiliegende deutsche Kurzanleitung ist wie gewohnt ziemlich unbrauchbar, d.h. kaum mehr als eine Tastaturbelegung.

Diese Tatsache entspricht auch durchaus der üblichen Gepflogenheit der Importeure, eine kurze deutsche Anleitung zusammenzuschustern, einen Aufkleber auf die Verpackung zu kleben und das Programm mit saftigem Aufpreis als "deutsche Version" zu verkaufen. Wie wäre es mit einer Stellungnahme in POWER PLAY?

Für mich stellt sich jedoch in diesem speziellen Fall das Problem, daß die englische Originaldokumentation nicht beilag. Da ein Spiel wie "Aces" ohne Information über Hintergründe, Taktiken, Flugzeuge und Schiffe usw.

Bart's Tale (Jan Buchholz, Düren)

stark an Reiz verliert (nachlesen, wie der richtige Anflug bei Trägerlandungen und Torpedoeinsatz aussieht, macht sicher mehr Spaß als stundenlanges Probieren) und das Original sicher von ähnlicher Qualität ist, wie Red Baron, wäre es hilfreich zu erfahren, wie dieses zu erhalten ist. Eventuell könnt Ihr Euren Einfluß beim Distributor Sierra/Dynamix geltend machen oder mir zumindest die deutsche Adresse nen-Richard Krenzer, Glashütten

Da hast Du scheinbar eine der ersten Aces-Versionen ergattert, die nur mit laschem Aufkleber und keinem Originalhandbuch verschifft wurden. Mittlerweile gibt's von den Distributoren und von Sierra die Vollversion (mit deutschem Handbuch). Wende Dich bitte direkt an die Firma Bomico in Frankfurt, besser jedoch an den Händler, bei dem Du das Spiel gekauft hast. mh

ZDF-Kolumne

Herr Möller schreibt einige sehr brauchbare Absätze. Er meint, daß man (ich teile mit ihm die Meinung) - wenn man nicht gerade einen rei-chen Onkel hat, der einem Geld schenkt - auf Shareware-Spiele zurückgreifen kann. Aber auch die Vollversion dieser Spiele kostet zwischen 15 und immerhin 50 Mark. Wenn man sich ein Spiel für ca. 35 Mark anschafft und dieses nicht das verspricht, was auf der Verpackung bzw. auf dem Prospekt steht (Herr Möller nennt das "Mogelpackung"), ist man doch genauso frustriert, wie beim Kauf eines "richtigen" Spiels. Hier kommt nun meine Bitte: Testet doch auf ein paar Seiten (zwei bis drei dürften wohl genügen) Shareware-Spiele und schreibt da-

PC/IBM

1869 HANDELSSIMULATION DT ANL. VGA *

1889 HANDELSSIMULATION OT ANIL VGA *
ATRAIN VGA
ACES OF THE PACIFIC VGA DT. HANDBUCH
ADVANTAGE TENNIS TOUR DT ANIL.
AIR BUCKS VGA
AIRBUS A 230 DT. ANIL. VGA
ANOTHER WORLD DT ANIL.
A T.A.C. DT. ANIL VGA
B 17 - MICROPHOSE - DT ANIL. VGA
BARDS TALE CONSTRUCTION KIT
BARDS TALE TRILOCY DT
BARDS TALE TRILOCY DT
BARDS TALE TRILOCY DT
BARTIEL ISSE DT. VGA
BATTLETECH CONSTRUCTION KIT
BARDS TALE TRILOCY DT
BARTIEL SISE DT. VGA
BATTLET SISE DT. VGA
BATTLET SISE DATA DISK DT
BATTLET SISE DT
BATTLET SISE DATA DISK DT
BATTLET SISE CARL LEWIS DLYMPIC CHALLENGE DT. ANL. YGA
CASTLES DATA DISK
CASTLES DATA DISK
CHESSMASTER 3000 VGA
CIVILISATION ROMEL DT. VGA
CONFLICT KORREL ST.
CONCUEST OF LONGBOW VGA DT.
CONCLEST ADDR. KOMPL. DT. VGA
COOL. CROC. TWINS DT. ANL.
CONER GIRL STRIP POKER OT. ANL.
CRISIS IN THE KREALIN DT. ANL. VGA
COOL. CROC. TWINS DT. ANL.
CRISIS IN THE KREALIN DT. ANL.
CRISIS IN THE KREALIN DT. ANL.
CRISIS IN THE KREALIN DT. ANL.
DAS SCHWARZE AUGE
SCHWARZE AUGE 89,90 79,90 65,90 69,90 95,90 79,90 49,90 85,90 79,90 89,90 69,90 LEGEND DT ANL WGA
LINKS PRO NUR AB 366 ER VGA
LINKS PRO NUR AB 366 ER VGA
LINKS PRO NUR AB 366 ER VGA
LINKS SCENERY BAY HILL CLIB
LINKS SCENERY BAY HILL CLIB
LINKS SCENERY BARD DUNTIFUL
LINKS SCENERY HESTONE
LINKS SCENERY HESTONE
LINKS SCENERY HARBOUR TOWN
LINKS SCENERY HARBOUR TOWN
LINKS SCENERY HESTONE
LINKS SCENERY HARBOUR TOWN
LINKS SCENERY HESTONE
LINKS SCENERY HESTONE
LINKS SCENERY HESTONE
LINKS SCENERY HESTONE
LINKS SCENERY HESTON MORTH
VGA
LOM KOMPL. DT.
LORD OF THE HINGS 2 DT. ANL.
VGA
LOST THEASURES OF INFOCOM (20 TITEL)
LURE OF TREMPRES VGA
MI TANK PLATOON DT. ANL.
MAD TV KOMPL. DT.
LURE OF TREMPRES VGA
MANCHESTER LURTOD HOT. ANL.
MAD TV KOMPL. DT. WGA
MANCHESTER LURTOD HOT. ANL.
MAD TV KOMPL. DT. VGA
MINE DITVA POOTBALL VGA
MANCHESTER LURTOD HOT. VGA
MINE DITVA POOTBALL VGA
MANCHESTER LURTOD HOT. VGA
MINE DITVA POOTBALL VGA
PATRIZIER KOMPL. DT. VGA
MINE DITVA POOTBALL VGA
PERRECT GENERAL DT. ANL. VGA
PERRECT GENERAL DT. ANL. VGA
PERRECT GENERAL DT. ANL. VGA
PLAND STROM OUTER SPACE DT ANL. VGA
PLAND STROM OUTER SPACE DT ANL.
PROPHECY OF SHADOW - SSIPUSH OVER DT. ANL.
PROPHECY DT. ANL.
PROPHECY OF SHADOW - SSIPUSH OVER DT.
PROPHE 89,90 89,90 89,90 85,90 85,90 75,90 76,90 78,90 34,90 24,90 89,90 89,90 79,90 89,90 79,90 85,90

PC/IBM

TEST DRIVE 3 VGA
THAETRE OF WAR DT ANL VGA*
THEIR FINEST HOUR
THEIR FINEST HOUR MISSION DISK
TREASURES OF SAVAGE FRONTER VGA
TWILLIGHT 2007
ULTIMA 7 DT. KURZANL. VGA
ULTIMA 7 DT. KURZANL. VGA
ULTIMA 7 DT. WARZANL. VGA
ULTIMA 7 DT. WARZANL. VGA
ULTIMA 7 DT. WARZANL. VGA
ULTIMA 1007
ULTIMA 1007
ULTIMA 1007
ULTIMA 1007
UNDERWORLD 10T. KURZANL. VGA
UNDHARTED WATERS
WARLORDS
WAYNE GRETZKY 2 ICEHOCKEY
WILLY BEAMISH VGA HO KOMPL DT
WING COMMANDER 2 VGA
WING COMM 2 SPECIAL OPERATIONS
WING COMMAS SOUNDBLASTER
WING COMMANDER 2 KOMPL DT VGA 69,90 79,90 69,90 75,90 89,90 79,90 89,90 85,90 85,90 75,90 89,90 72,90 45,90 45,90 45,90 - 338/48 SOUNDBLASTER
WING COMMANDER 2 KOMPL. DT VGA
WING COMMANDER MISSIONS 16.2 J
WING COMMANDER MISSIONS 16.2 J
WING COMMANDER DELUKE EDITION
WINTER CHALLENGE DT ANL VGA
WINZER KOMPL. DT
WIZARDRY VGA *
WONDERLAND VGA
WORLD TENNIS CHAMP, SHIP DT ANL
WWF WRESTLEMANIA VGA
YEAGER AIR COMBAT DT. VGA
ZAK MC CRACKER KOMPL. DT.

PC/IBM Sonderposten

ADV DESTROYER SIMULATOR ADV. TACTICAL FIGHTER 2 AUSTERLITZ BARDS TALE 2 NUR 3.5 * BARDS TALE 3 DT. ANL BATTLECHESS 1 DT ANL BLOODWYCH BUCOKHAN
CENTURION DEF OF ROME DT. ANL.
CHUCK YEAGERS 2.0 DT. ANL.
CODENAME ICEMAN - SIERRA DEADLINE - INFOCOM -CODENAME ICEMAN SIEHHA DEADLINE IN NOCOMELITE SINCHATER INFOCOMEPYX SPORTING GOLD COMPIL NUR 3.5°
FERRARI FORMULA 1
GREAT COURT LOT ANL NUR 5.25°
DUNBOAT ACCOLADE
HARD DRIVIN 2
HARD NOVA D'T ANL NUR 5.25°
HTCHHINERS GUDE INFOCOMINFERIUM D'T ANL
LEATHER GOODES OF HI. INFOCOMLEMANINGS STAND ALONE (100 LEVELS)
MICROPROSE SOCCER
MIGHT A MAGIC 3 ENGL. VERS VGA
NAME VIETNAM COMPL. DT.

OLIVERERIOM MOMPL. DT.

PARIETER HARD COMPL. DT.

PARIETER DE L. MERCOLM. OIL IMPERIOR ROMPL DT.
PAPERBOY 2
PLANETFALL INFOCOMPOPULOUS SCENERY
SHUFFLERACK CAFE NUR 3.5 *
SKI ORI DIE
SPACE SHUTTLE KOMPL. DT. NUR 3.5 *
9TORMOVIK SU 28 SUPAPLEX SUPER OFF ROAD RACER TANK - SPEC, HOLOGYTE
TESTDRIVE 2 - THE DUELL
TIME QUEST VGA
TV SPORTS BOXING DT ANL
TV SPORTS FOOTBALL
ULTIMATE GOLF GREG NORMAN
WISHBRINGER - INFCOOMZORK 1 - 3 ps

CD-Rom

360 COMPILATION - MINDSCAPE-360 COMPILATION -MINDSCAPE4 GIGABYTE SHAFEWARE
CASE OF CAUTIOUS CONCOR
CHESS MAS TERF 3000
EUROPEAN CHAMP SHIP 92
EUROPEAN CHAMP SHIP 92
EUROPEAN CHAMP SHIP 92
EUROPEAN CHAMP SHIP 91
Windows und Dos. Graffsprogramme, Bilder und Cliparts
UNISHIP 3 MUDWINTER I
ILLUSTARTED ENCYCLOPAEDIA
INFOCOM COLLECTION
KGB/CJA FACTBCOK
KINGS QUEST 5
LARRY 5
LARRY 5
LOOM 115,90 149,90 89,90 99,90 99,90 99,90 79,90 89,90 139,90 139,90 LCOM
MAGNETIC SCROLL COMPILATION
M1 TANK PLATCON
MAMMALS MULTI MEDIA ENCYCL
MURDER MAKES ST. DEADFELLOWS NORTH POLAR
RAILROAD TYCOON
REALMS
RED STORM RISING & CARRIER COMMAND 95,90 79,90 85,90 69,90 69,90 99,90 79,90 129,90 SHAKESPEARE
SHERLOCK HOLMES
SPACE OUEST 4 *
SPIRIT OF EXCALIBUR
SUPREMACY ULTIMA 6 & WING COMMANDER 1 WILD PLACES
WING COMMANDER INCL. MISSION 1 & 2
WONDERLAND
WORLD YIEW
ZORK TRILOGY 1:3

Soundkarten/Zubehör

Soundkarten/Zul
PC SOUNDMAN INCL. BOXEN
DIS BOXEN THE MIT JUKEBOX DT.
CD ROM LAUFWER INTERN
DISKBOX FUR 90 STUCK 3.5"SCHLOSS
DISKBOX FUR 90 STUCK 3.5"SCHLOSS
DISKBOX FUR 100 STUCK 3.5"SCHLOSS
DISKBOX FUR 100 STUCK 3.5"SCHLOSS
DISKBOX FUR 90 STUCK 3.5"SCHLOSS
JOYSTICK FUR 90 STUCK 9.5"SCHLOSS
JOYSTICK FUR 90 STUCK 9.5"SCHLOSS
JOYSTICK FUR 90 STUCK 9.5"SCHLOSS
DISKBOX FUR 90 STUCK 9.5"SCHLOSS
DISKBOX FUR 90 STUCK 9.5"SCHLOSS
DUNDBLASTER 90 DT HANDBUCH
SOUNDBLASTER 90 DT HANDBUCH
SOUN 19,90 19,90 69,90 165,90 79,90 85,90 165,90 6,90 6,90 45,90 399,90 199,90 848,90 269,90

Leerdisketten

WIAL-VERSAND GmbH

Liegnitzerstraße 13 8038 Gröbenzell 8079 54

	142/9011 & 8079 08142/54654
C64 Disketten	Atari/Amiga

CO4 DISKELLEN		Atarvanng	:
3D CONSTRUCTION KIT DT.	79,90	1869 HANDELSIMULATION KOMPL, DT. 1 MB	
ACOAMS FAMILY DT ANL	39,90	ABANDONED PLACES DT. ANL.	
ADDICTION TO FUN SPORTS DT. ANL.	40,90	ADAMS FAMILY DT ANL.	
ALIEN STORM	38,90	AIRBUS 320 1MB DT	95.90
BATTLE COMMAND DT. ANL	38.90	AIR LAND SEA DOMPILATION	00,00
BLUES BROTHERS DT ANL.	40,90	INCL 686 ATTACK/INDY 500/INTERCEPTOR	
BONANZA BROTHERS DT ANL	39,90	AGONY DT. ANL.	
BUCK ROGERS	59,90	ALCATRAZ DT. ANL.	
BUDOKHAN DT. ANL.	49,90	AMBERSTAR 1 MB DT ANL.	79.90
BUNDESLIGA MANAGER KOMPL. DT	38,90	AMOS GAME CREATOR KOMPL DT. 1 MB	10100
CHAMPIONS OF KRYNN DT.	59.90	ANDTHER WOLRD DT. ANL.	
CHAMPIONS COMPILATION	45,90	APIDYA ANL DT	
CONQUESTADOR KOMPL DT.	59,90	ARENA DT. ANL.	
CREATURES 2 DT, ANL	39,90	AQUAVENTURA DT. ANL.	
CURSE OF THE AZURE BONDS DT.	57,90	BANE OF COSMIC FORGE DT. VERS. 1 MB	
DEATH KNIGHTS DE KRYNN	59,90	BAT 2 DT. ANL 1 MB 1	
DIE HARD 2 - DIE HARDER- DT. ANL.	39,90	BATTLE ISLE DT	
DYNABLASTERS DT. ANL.	39,90	BATTLE ISLE DATA DISK DT. ANL.	
ELVIRA KDMPL DT.	54,90	BINGD KDMPL. DT	49.95
ELVIRA ARCADE ACTION	39,90	BIDDS OF DREY THE DT AM	
EURD FOOTBALL CHAMP DT. ANL.	40,90	BITMAP BROTHERS VOL. 1 COMPILATION BLACK CRYPT 1 MB DT. ANL. BLACK GOLD KDMPL. DT.	
EXILE DT. ANL.	44.90	BLACK CRYPT 1 MB DT, ANL.	
FINAL FIGHT OT	38,90	BLACK GOLD KDMPL, DT.	69.90
GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER	59.90	BONANZA BROTHERS DT. ANL.	59,90
G- LOC DT. ANL.	44,90	BOROBODUR DT. ANL.	
GUNSHIP DT.	47,90	SUCK ROOERS 2 - MATRIX CUBED- 1MB	
INDY HEAT DT ANL.	39.90	BUNDESLIKA MANAGER PROF. KDMPL. DT.	
JAMES BOND COLLECTION	54,90	CARL LEWIS OLYMP, CHALLENGE DT ANL.	59,90
JETSONS	25,90	CASTLES DT 1MB	
LINEKER COLLECTION DT ANL.	44.90	CHAMPIONCHIP MANAGER DT. ANL 1 MB	
MANCHESTER UNITED EURDPE DT.	36,90	CIVILIZATION 1 MB KDMPL, DT,	
MANIAC MANSION KOMPL. DT.	54,90	CONFLICT KDREA 1 MB '	
MAX PACK DT. ANL.	49,90	CONQUESTACOR KOMPL, DT.	
MAX PACK DT. ANL. MEGA SPORTS DT ANL.	47.90	CONQUEST OF THE LDNGBOW 1 MB 1	
NEURONICS DT ANL.	39,90	COOL CROC TWINS DT. ANL. COVER GIRL STRIP POKER DT. ANL.	
NORTH AND SOUTH DT.	37,90	COVER GIRL STRIP POKER DT. ANL.	
DUTRUN EUROPE DT.	42,90	COVERT ACTION KOMPL DT. 1 MB	
PARASOL STARS DT ANL.	39,90	CRUISE FOR A CORPS KOMPL. DT.	65,90
PIRATES DT.	47,50	CURSE DF AZURE BONDS DT. ANL.	69,90
PITFIGHTER	39,90	D- GENERATION DT. ANL.	
POOLS OF RADIANCE	58,00	DARK DUEEN OF KRYNN 1 MB	
POTPANIC DT. ANL.	34,90	DAS SCHWARZE AUGE/SCHICKSALSKLINGE	
POWER UP COMPILATION	49,90	DEATH KNIGHTS OF KR. KOMPL, DT.1MB	
POWERHITS COMPILATION	59,90	DELIVERANCE DT. ANL.	
PROJECT, STEALTH FIGHTER DT	49,90	DER PREIS IST HEISS KOMPL. DT.	
RAINBOW COLLECTION DT.	40,90	DIE HARD 2 - DIE HARDER- DT. ANL.	
RALF DLAU EDITION KOMPL. DT.	64,90	DINGS DA KDMPL, DT.	
REBEL RACER DT. ANL.	34.90	DISCOVERY DT. ANL.	
ROBOCOD - JAMES POND 2 - DT. ANL.	49.90	DREADNOUGHTS - SEEKRIEGSIMULATION 1	MB
ROBOZONE DT	38,90	DREADNOUGHTS DATA DISKS JE	
RODLAND DT.	38,90	DUNE KDMPL, DT. 1 MB DYNABLASTERS 1 M8 DT. ANL.	
RUBICON	39,90	DYNABLASTERS 1 M8 DT, ANL.	
RUGBY THE WORLD CHAMPIONSHIP DT.	39,90	ELVIRA 2 KOMPL. DT. 1 MB	
SHADOW OF THE BEAST CARTRIDGE	49,90	EPIC DT ANL. ESPANA - THE GAMES 92 - DT. ANL. EXPANS 3010 DT ANI.	
SIMPSONS DT.	38,90	ESPANA - THE GAMES 92 - DT. ANL.	
SOCCER STAR COMPILATION	47,90		
SOUL CRYSTAL KOMPL DT.	39,90	EYE OF SEHOLDER 1 KDMPL DT. 1 MB	
SPACE CRUSADE DT. ANL. SPACE GUN	40,90	EYE DF BEHDLDER 2 ENGL 1 MB	
SPACE GUN	39,90	F-15 STRIKE EAGLE 2 DT. 1MB	75,90
SPIRIT OF ADVENTURE KDMPL. DT.	42,90	FACE DFF - ICEHOCKEY - DT.	65.90
STARBYTE NO. 1 COLLECTION	49,90	FATE GATES OF DAWN KOMPL DT.	
STARBYTE SYPERSOCCER DT.	47,90	FIRE & ICE 1 MB DT. ANL.	705 000
SUPER HEROES	54,90	FORMULA 1 GRAND PRIX 1 MB DT.	72,90
SUPER SIM PACK DT.	49,90	G-LOC DT. ANL	
SUPER SPACE INVADERS	39,90	GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER 1 MB	
SUPREMACY	59,90	GLOBAL EFFECT DT. ANL. 1 MB	70.05
TERMINATOR 2	45,90	GLÜCKSRAD KDMPL DT. COBLIINS DT ANL	39,95
TESTORIVE 2 COLLECTION	59,90		
TETRIS DT. ANL	39,90	GODS DT	65,90
TURBO CHARGE	38,90	GRAHAM TAYLOR SOCCER MANAGER	
VDLFIELD	40,90	GREAT COURT 2 DY.	65,90
WINTER CAMP DT. ANL.	39,90	HARPOON 1.21 DT ANL.	
WINTER SUPER SPORTS 92 DT. ANL. '	44,90	HARPOON 1.21 BATTLESET 4	
WINZER KDMPL DT.	45,90	HARPOON 1.21 EDITOR DT. ANL.	
W.W.F. WRESTLING	42,90	HEIMDALL DT. VERSION	
ZAK MC KRACKEN KOMPL, DT.	54,90	HERO OUEST TWIN PACK KDMPL, DT.	
		HOOK DT. ANL. HOPP DDER TOP KDMPL DT.	
Sonderposten C64 D	risk		
		HUMANS DT. ANL.	00.00
AFTERBURNER -NICHT LAUFWERK 1541 II-	9,90	INDIANA JONES 3 ADV. KDMPL DT.	65,90
AIRBORN RANGER	17,90	ISHAR DT. ANL. 1 MB JADUAR XJ 220 DT ANL.	
ARKANDID 2	9,90	JIMMI WHITES SNOOKER DT.	69.90
BACK TO THE FUTURE 3 DT. ANL	17,90	JIMMI WHITES SNOOKEH DT. JIM POWER	03,80
BATMAN CAPED CRUSADER	9,90	JOHN BARNES SOCCER DT. ANL.	
BATMAN THE MOVIE DT. ANL.	14,90		
BATTLECHESS 1 DT. ANL.	24,90	HOHN MADDEN FCOTBALL DT, ANL. KATHEDRALE KOMPL, DT	
SUBBLE BOBBLE	17,90	KINGS DUEST 5 1 MB KDMPL DT.	
DARKMAN DT. ANL.	14,90	KNIGHTS OF THE SKY DT. 1 MB	
DENARIS	15,90	KNIGHTS OF THE SKY DT. 1 MB	

ALIEN STORM	38,90	AIRBUS 320 1MB D1	95,90	95,90
BATTLE COMMAND DT. ANL	38,90	AIR LAND SEA DOMPILATION INCL 886 ATTACK/INDY 500/INTERCEPTOR		79,90
BLUES BROTHERS OT ANL. BONANZA BROTHERS OT ANL.	40,90 39,90	AGONY DT. ANL.		59,90
BUCK ROGERS	69,90	ALCATRAZ DT. ANL.		65,90
BUDOKHAN DT. ANL.	49,90	AMBERSTAR 1 MB DT ANL.	79,90	79,90
BUNDESLIGA MANAGER KOMPL. DT	38,90	AMOS GAME CREATOR KOMPL DT. 1 MB		109,90
CHAMPIONS DE KRYNN DT.	59,90	ANDTHER WOLRD DT. ANL.		59,90
CHAMPIONS COMPILATION	45,90	APIDYA ANL DT		65,90
CONQUESTADOR KOMPL DT.	59,90	ARENA DT. ANL. AQUAVENTURA DT. ANL.		59,90
CREATURES 2 DT. ANL	39,90 57,90	BANE OF COSMIC FORGE DT. VERS. 1 MB		59,90 75,90
CURSE OF THE AZURE BONDS DT. DEATH KNIGHTS OF KRYNN	59,90	BAT 2 DT. ANL 1 MB 1		79,90
DIE HARD 2 - DIE HARDER- DT. ANL.	39,90	BATTLE ISLE DT		65,90
DYNABLASTERS DT. ANL.	99.90	BATTLE ISLE DATA DISK DT. ANL.		49.90
ELVIRA KDMPL DT.	54,90	BINGD KDMPL. DT	49,95	49,95
ELVIRA ARCADE ACTION	39,90	BIRDS OF PREY 1MB DT. ANL.		75,90
EURD FOOTBALL CHAMP DT. ANL.	40,90	BITMAP BROTHERS VOL. 1 COMPILATION		69,90
EXILE DT. ANL.	44.90	BLACK CRYPT 1 MB DT. ANL. BLACK GOLD KDMPL DT.	00.00	59,90
FINAL FIGHT DT.	38,90	BLACK GOLD KDMPL, DT.	69,90	69,90
GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER	59.90 44,90	BONANZA BROTHERS DT. ANL. BOROBODUR DT. ANL.	59,90	59,90 65,90
G-LOC DT. ANL. GUNSHIP DT.	47,90	SUCK ROOERS 2 -MATRIX CUBED- 1MB		75,90
INDY HEAT DT ANL.	39,90	BUNDESLIGA MANAGER PROF. KDMPL. DT.		89,90
JAMES BOND COLLECTION	54,90	CARL LEWIS OLYMP, CHALLENGE DT ANL.	59.90	59,90
JETSONS	25.90	CASTLES DT 1MB		65,90
LINEKER COLLECTION DT ANL.	44,90	CHAMPIONCHIP MANAGER DT. ANL 1 MB		66,90
MANCHESTER UNITED EURDPE DT.	38,90	CIVILIZATION 1 MB KOMPL, OT,		79,90
MANIAC MANSION KOMPL. DT.	54,90	CONFLICT KDREA 1 MB '		75,90
MAX PACK DT. ANL.	49,90	CONQUESTACOR KOMPL, DT.		65,90 65,90
MEGA SPORTS DT ANL. NEURONICS DT ANL.	47,90 39,90	CONQUEST OF THE LONGBOW 1 MB 1 COOL CROC TWINS DT. ANL		65,90
NORTH AND SOUTH DT.	37,90	COVER GIRL STRIP POKER DT. ANL.		65,90
DUTRUN EUROPE DT.	42,90	COVERT ACTION KOMPL DT. 1 MB		72,90
PARASOL STARS DT ANL.	39,90	CRUISE FOR A CORPS KOMPL. DT.	65,90	65,90
PIRATES DT.	47,90	CURSE DF AZURE BONDS DT. ANL.	69,90	69,90
PITFIGHTER	39,90	D- GENERATION DT. ANL.		54,90
POOLS OF RADIANCE	58,00	DARK DUEEN OF KRYNN 1 MB		75,90 79,90
POTPANIC DT. ANL. POWER UP COMPILATION	34,90 49,90	DAS SCHWARZE AUGE/SCHICKSALSKLINGE DEATH KNIGHTS OF KR. KOMPL, DT.1MB		79,90 69,90
POWERHITS COMPILATION	59,90	DELIVERANCE DT. ANL.		59,90
PROJECT. STEALTH FIGHTER DT	49,90	DER PREIS IST HEISS KOMPL DT.		39,95
RAINBOW COLLECTION DT.	40,90	DIE HARD 2 - DIE HARDER- DT. ANL.		65,90
RALF DLAU EDITION KOMPL. DT.	64,90	DINGS DA KDMPL, DT.		49,95
REBEL RACER DT. ANL.	34.90	DISCOVERY DT. ANL.		69,90
ROBOCOD - JAMES POND 2 - DT. ANL. ROBOZONE DT	49.90	DREADNOUGHTS - SEEKRIEGSIMULATION 1	MB	65,90
ROBOZONE DT	38,90	DREADNOUGHTS DATA DISKS JE		42,90
RODLAND DT.	38,90 39,90	DUNE KDMPL, DT. 1 MB DYNABLASTERS 1 M8 DT, ANL.		69,90 66,90
RUBBY THE WORLD CHAMPIONSHIP DT.	39,90	ELVIRA 2 KOMPL. DT. 1 MB		75,90
SHADOW OF THE BEAST CARTRIDGE	49,90	FOR DT AND		65,90
SIMPSONS DT.	38,90	ESPANA - THE GAMES 92 - DT, ANL.		65,90
SOCCER STAR COMPILATION	47,90			65,90
SOUL CRYSTAL KOMPL, DT.	39,90	EYE OF SEHOLDER 1 KDMPL DT. 1 MB		69.90
SPACE CRUSADE DT. ANL	40,90	EYE DE BEHOLDER 2 ENGL 1 MB		75,90
SPACE QUN SPIRIT DE ADVENTURE KDMPL. DT.	39,90 42,90	F-15 STRIKE EAGLE 2 DT. 1MB FACE DFF - ICEHOCKEY - DT.	75,90 65,90	75,90 65,90
STARBYTE NO. 1 COLLECTION	49,90	FATE GATES OF DAWN KOMPL DT.	40,50	69,90
STARBYTE SYPERSOCCER DT.	47,90	FIRE & ICE 1 MB DT. ANL.		66,90
SUPER HEROES	54,90	FORMULA 1 GRAND PRIX 1 MB DT.	72,90	72,90
SUPER SIM PACK DT.	49,90	G- ŁOC DT. ANL		65,90
SUPER SPACE INVADERS	39,90	GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER 1 MB		69,90
SUPREMACY	59,90	GLDBAL EFFECT DT. ANL. 1 MB		65,90
TERMINATOR 2	45,90	GLÜCKSRAD KOMPL DT.	39,95	39,95
TESTORIVE 2 COLLECTION	59,90 39,90	COBLINS DT ANL GODS DT	65,90	65,90 65,90
TETRIS DT. ANL. TURBO CHARGE	38,90	GRAHAM TAYLOR SOCCER MANAGER	65,50	65,90
VDLFIELD	40,90	GREAT COURT 2 DY.	65,90	65,90
WINTER CAMP DT. ANL.	39,90	HARPOON 1.21 DT ANL.		79,90
WINTER SUPER SPORTS 92 DT. ANL. 1	44,90	HARPOON 1.21 BATTLESET 4		45,90
WINZER KDMPL. DT.	45,90	HARPOON 1.21 EDITOR DT. ANL,		45,90
W.W.F. WRESTLING	42,90	HEIMDALL DT. VERSION		75,90
ZAKIMO KRACKEN KOMPL, DT.	54,90	HERO OUEST TWIN PACK KDMPL, DT.		59,90 65,90
Canadamanton CCA	Diele	HOOK DT. ANL. HOPP DDER TOP KDMPL. DT.		49,95
Sonderposten C64	DISK	HUMANS DT. ANL.		65,90
AFTERBURNER -NICHT LAUFWERK 1541 II-	9,90	INDIANA JONES 3 ADV. KDMPL DT.	65,90	65,90
AIRBORN RANGER	17,90	ISHAR DT. ANL. 1 MB		75,90
ARKANDID 2	9,90	JADUAR XJ 220 DT ANL	00.00	59,90 69.90
BACK TO THE FUTURE 3 DT. ANL.	17,90	JIMMI WHITES SNOOKER DT.	69,90	
BATMAN CAPED CRUSADER	9,90	JIM POWER JOHN BARNES SOCCER DT, ANL.		65,90
BATMAN THE MOVIE DT. ANL. BATTLECHESS 1 DT. ANL.	14.00			
PATTLED LOCATION AND	14,90	JOHN MADDEN FOOTBALL DT. ANI.		65,90 69,90
BURBUE BORBUE	24,90	HOHN MADDEN FOOTBALL DT, ANL.		69,90 85,90
BUBBLE BOBBLE DARKMAN DT. ANL.	24,90 17,90 14,90	HOHN MADDEN FCOTBALL DT, ANL. KATHEDRALE KÖMPL, DT KINGS DUEST 5 1 MB KDMPL, DT.		69,90 85,90 85,90
DARKMAN DT. ANL. DENARIS	24,90 17,90 14,90 15,90	JOHN MADDEN FCOTBALL DT, ANL. KATHEDRALE KOMPL. DT KINGS DUEST 5 1 MB KDMPL. DT. KNIGHTS DF THE SKY DT. 1 MB		69,90 85,90 85,90 75,90
DARKMAN DT. ANL. DENARIS F 18 COMBAT PILDT (NICHT C129)	24,90 17,90 14,90 15,90 29,90	JOHN MADDEN FCOTBALL DT, ANL KATHEDRALE KOMPL, DT KINGS DUEST 5 1 MB KDMPL, DT. KNIGHTS DF THE SKY, DT. 1 MB LARRY 5 1 MB KOMPL, DT.		59,90 85,90 85,90 75,90 85,90
DARKMAN DT. ANL. DENARIS F 18 COMBAT PILDT (NICHT C129) FERRARI FORMULA 1	24,90 17,90 14,90 15,90 29,90 19,90	JOHN MADDEN FCO TRALL DT, ANL. KATHEDRALE KOMPL. DT. KINGS DUEST 5 1 MB KOMPL DT. KNIGHTS DF THE SKY DT. 1 MB LARRY 5 1 MB KOMPL. DT. LEANDER DT. LEANDER DT.	00.5-	69,90 85,90 85,90 75,90 85,90 59,90
DARKMAN DT. ANL. DENARIS F 16 COMBAT PILDT (NICHT C129) FERRARI FDRMULA 1 GNOSTBUSTERS	24,90 17,90 14,90 15,90 29,90 19,90 14,90	JOHN MADDEN FOO TBALL DT, ANL KATHEDRALE KOMPL DT KINGS DUESTS 1 MB KDMPL DT. KNIGHTS DF THE SKY DT. 1 MB LARRY S 1 MB KOMPL DT. LEANDER DT. LEANDER DT. LEGEND DT. ANL	69,90	69,90 85,90 85,90 75,90 85,90 59,90 69,90
DARKMAN DT. ANL. DENARIS F 18 COMBAT PILDT (NICHT C128) FERRARI FORMULA 1 GNOSTBUSTERS HERGES DF THE LANCE	24,90 17,90 14,90 15,90 29,90 19,90 14,90	JOHN MADDEN FOO TBALL DT. ANL. KATHEDRALE KOMPL. DT. KINGS DUEST 5 I MB KOMPL. DT. KNIGHTS DF THE SKY DT. I MB LARRY 5 I MB KOMPL. DT. LEGND DT. ANL. LEGEND DT. ANL. LEGEND DT. FAIRGHAIL KDMPL. DT. LEGEND DT. FAIRGHAIL KDMPL. DT.		85,90 85,90 85,90 75,90 85,90 59,90 69,90 65,90
DARKMAN DT. ANL DEMARIS F 18 COMBAT PILDT (NICHT C129) FERRARI FDRMULA 1 GNOSTBUSTERS HERGES DF THE LANCE HUDSON HAWK DT. ANL	24,90 17,90 14,90 15,90 29,90 19,90 14,90 14,90 17,90	JOHN MADDEN FOO TBALL DT, ANL KATHEDRALE KOMPL DT KINGS DUEST S I MB KOMPL DT. KNIGHTS DF THE SKY DT, I MB LARRY S I MB KOMPL DT. LEANDER DT, LEGEND DT, ANL LEGEND DT, ANL LIFE & DEATH I MB	69,90 59,90	59,90 85,90 85,90 75,90 85,90 59,90 65,90 59,90
DARKMAN DT. ANL DENARIS F 16 COMBAT PILDT (NICHT C128) FERRARI FDRMULA 1 GNOSTBUSTERS HERGES DF THE LANCE HUDSON HAWK DT. ANL. HUNT FOR RED OCTOBER (MOVIE)	24,90 17,90 14,90 15,90 29,90 19,90 14,90	JOHN MADDEN FOO TBALL DT. ANL. KATHEDRALE KOMPL. DT. KINGS DUEST 5 I MB KOMPL. DT. KNIGHTS DF THE SKY DT. I MB LARRY 5 I MB KOMPL. DT. LEGND DT. ANL. LEGEND DT. ANL. LEGEND DT. FAIRGHAIL KDMPL. DT. LEGEND DT. FAIRGHAIL KDMPL. DT.		89,90 85,90 85,90 75,90 85,90 85,90 69,90 65,90 59,90 69,90
DARKMAN DT. ANL DENARIS F 16 COMBAT PILDT (NICHT C128) FERRARI FORMULA 1 GNOSTBUSTERS HERGES DF THE LANCE HUDSON HAWK DT. ANL HUNT FOR RED OCTOBER (MOVIE) IRON LDRD J. NICKLAUS GOUP INCL. SCENERY	24,90 17,90 14,90 15,90 29,90 18,90 14,90 17,90 8,90 19,90 19,90	JOHN MADDEN FOO TBALL DT. ANL. KATHEDRALE KOMPL. DT. KINGS DUEST 5 I MB KOMPL. DT. KNIGHTS DF THE SKY DT. I MB LARRY 5 I MB KOMPL. DT. LEGEND DT. ANL. LEGEND DT. ANL. LEGEND DT. ANL. LIFE & DEATH 1 MB LINKS GOLF. FURB MIT FESTPLATTE LOOM KOMPL. DT LORD OF THE RINGS DT. I	59,90 69,90	89,90 85,90 85,90 75,90 85,90 89,90 69,90 69,90 69,90 69,90
DARKMAN DT. ANL DENARIS F 16 COMBAT PILDT (NIGHT C129) FERRARI FORMULA 1 GNOSTBUSTERS HEROES DF THE LANCE HUDSON HAWK DT. ANL HUNT FOR RED DCTOBER (MOVIE) IRON LDED J. NICKLAUS GOLF INCL. SCENERY MIDNIGHT RESISTANCE	24,90 17,50 14,90 15,90 29,90 14,90 14,90 17,90 9,90 19,90 19,90	JOHN MADDEN FOO TBALL DT, ANL KATHEDRALE KOMPL DT KINGS DUESTS I MB KOMPL DT. KINGHTS DE THE SKY DT I MB LARRYS I MB KOMPL DT. LEANDER DT. LEGEND DT, ANL LEGEND DT, ANL LEGEND OF FAIRGHAIL KDMPL DT. LIFE & DEATH I MB LINKS GOLF - NUR MIT FESTPLATTE LOOM KOMPL DT LORD OF THE RINGS DT. LOTUS TUBBOZ DT.	59,90	89,90 85,90 85,90 85,90 85,90 86,90 69,90 65,90 79,90 69,90 69,90 69,90
DARKMAN DT. ANL DENARIS F 16 COMBAT PILDT (NICHT C128) FERRARI FDRMULA 1 GNOSTBUSTERS HERGES DF THE LANCE HUDSON HAWK DT. ANL HUNT FOR RED OCTOBER (MOVIE) IRON LDRB J. NICKLAUS GOLF INCL. SCENERY MIDNIGHT RESISTANCE OIL IMPERIUM KOMPL. DT	24,90 17,50 14,90 15,90 29,90 14,90 14,90 17,90 9,90 19,90 19,90 14,90	JOHN MADDEN FOO TBALL DT, ANL KATHEDRALE KOMPL. DT KINGS DUEST 5 1 MB KOMPL. DT. KINGKTS DE THE SKY DT, 1 MB LARRY 5 1 MB KOMPL. DT. LEGEND DT, ANL LEGEND DT, ANL LEGEND DF FAIRGHAIL KDMPL. DT. LIFE A DEATH 1 MB LINKS GQLF. NUB MIT FESTPLATTE LOOM KOMPL. DT LORD OF THE RINGS DT. LOTUS TURBO 2 DT. LUTE OF TEMPTRESS 1 MB DT, ANL	59,90 69,90 59.90	89,90 85,90 85,90 85,90 85,90 89,90 69,90 69,90 69,90 69,90 69,90
DARKMAN DT. ANL DENARIS F 16 COMBAT PILDT (NIGHT C129) FERRARI FORMULA 1 GNOSTBUSTERS HEROES DF THE LANCE HUDSON HAWK DT. ANL HUNT FOR RED DCTOBER (MOVIE) HON LORD J. NICKLAUS GOLF INCL. SCENERY MIDNIGHT RESISTANCE OIL IMPERIUM KOMPL. DT PANZERSTRIKE: SSI.	24,90 17,90 15,90 19,90 14,90 14,90 17,90 9,90 19,90 19,90 19,90 14,90 17,90 17,90 17,90	JOHN MADDEN FOO TBALL DT, ANL KATHEDRALE KOMPL DT KINGS DUESTS I MB KOMPL DT. KINGHTS DE THE SKY DT I MB LARRYS I MB KOMPL DT. LEANDER DT. LEGEND DT, ANL LEGEND DT, ANL LEGEND OF FAIRGHAIL KDMPL DT. LIFE & DEATH I MB LINKS GOLF - NUR MIT FESTPLATTE LOOM KOMPL DT LORD OF THE RINGS DT. LOTUS TUBBO 2 DT. LURE OF TEMPTRESS I MB DT, ANL MI TANK PLATOON DT.	59,90 69,90	59,90 85,90 85,90 75,90 85,90 59,90 65,90 59,90 69,90 69,90 69,90 69,90 69,90 69,90 69,90
DARKMAN DT. ANL. DENARIS F 16 COMBAT PILDT (NICHT C128) FERRARI FDRMULA 1 GNOSTBUSTERS HERGES DF THE LANCE HUDSON HAWK DT. ANL. HUNT FOR RED OCTOBER (MOVIE) IRON LDRD J. NICKLAUS GOLF INCL. SCENERY MIDNIGHT RESISTANCE OIL IMPERIUM KOMPL. DT PANZERSTRIKE -SSI. PUZZNIK DT. ANIL.	24,90 17,90 14,90 15,90 19,90 14,90 17,90 19,90 19,90 19,90 14,90 17,90 14,90 17,90	JOHN MADDEN FOO TBALL DT, ANL KATHEDRALE KOMPL, DT KINGS DUEST 5 1 MB KDMPL DT. KNIGHTS DF THE SKY DT, 1 MB LARRY 5 1 MB KOMPL DT, 1 LEGEND DT, ANL LEGEND DT, ANL LEGEND DF FAIRGHAIL KDMPL DT, LIFE & DEATH 1 MB LINKS GOLF - NUR MIT FESTPLATTE LOOM KDMPL DT LOTH CHE RINGS DT, 1 LOTH CHEMPIESS 1 MB DT, ANL MITANK PLATOON DT, MADDOOG WILLIAMS DT, ANL	59,90 69,90 59.90	59,90 85,90 85,90 75,90 85,90 59,90 65,90 59,90 69,90 69,90 69,90 72,90 59,90
DARKMAN DT. ANL DENARIS F 16 COMBAT PILDT (NIGHT C129) FERRARI FORMULA 1 GNOSTBUSTERS HERGES DF THE LANCE HUDSON HAWK DT. ANL HUNT FOR RED OCTOBER (MOVIE) IRON LDRD J. NICKLAUS GOLF INCL. SCENERY MIDNIGHT RESISTANCE OIL IMPERIUM KOMPL. DT PANZERSTRIKE'S.SI. PUZZNIK DT. ANL. RAMBO 3	24,90 17,90 14,90 15,90 19,90 14,90 14,90 17,90 18,90 19,90 19,90 14,90 14,90 14,90 14,90 14,90 14,90	JOHN MADDEN FOO TBALL DT, ANL KATHEDRALE KOMPL DT KINGS DUESTS I MB KOMPL DT. KINGHTS DE THE SKY DT I MB LARRY S I MB KOMPL DT. LEANDER DT. LEGEND DT, ANL LEGEND DT, ANL LEGEND OF FAIRGHAIL KDMPL DT. LIFE & DEATH I MB LINKS GOLF - NUR MIT FESTPLATTE LOOM KOMPL DT LORD OF THE RINGS DT. LOTUS TUBBOZ DT. LURE OF TEMPTRESS I MB DT, ANL MI TANK PLATOON DT. MADDOG WILLIAMS DT ANL MAD TY KOMPL DT LORD TO MENT OF TANL MAD TY KOMPL DT. IMB	59,90 69,90 59.90	59,90 85,90 85,90 85,90 85,90 65,90 65,90 65,90 69,90 69,90 69,90 69,90 69,90 69,90 69,90 72,90 69,90 77,90
DARKMAN DT. ANL DENARIS F 16 COMBAT PILDT (NICHT C128) FERRARI FDRMULA 1 GNOSTBUSTERS HERGES DF THE LANCE HUDSON HAWK DT. ANL HUNT FOR RED OCTOBER (MOVIE) IRON LDRD J. NICKLAUS GOLF INCL. SCENERY MIDNIGHT RESISTANCE OIL IMPERIUM KOMPL. DT PANZERSTRIKE -SSI PUZZNIK DT. ANL RAMBO 3 RBI 2 BASEBALL	24,90 14,90 15,90 19,90 14,90 14,90 17,90 19,90 19,90 19,90 14,90 17,90 14,90 17,90 14,90 17,90 14,90 17,90	JOHN MADDEN FOO TBALL DT. ANL. KATHEDRALE KOMPL. DT. KINGS DUEST 5 I MB KOMPL. DT. KINGKTS DE THE SKY DT. I MB LARRY 5 I MB KOMPL. DT. LEGEND DT. ANL. LEGEND DT. ANL. LEGEND DT. ANL. LEGEND DT. ANL. LIFE & DEATH 1 MB LINKS GOLF. FURB MIT FESTPLATTE LOOM KOMPL. DT. LOTO THE RINGS DT. LOTUS TURBO 2 DT. LUTE OF TEMPTRESS I MB DT. ANL. MI TANK PLATOON DT. MADDOG WILLIAMS DT ANL. MADOG WILLIAMS DT ANL. MAD TV KOMPL. DT. I MB MAGIC POCKETS DT.	59,90 69,90 59.90	69,90 85,90 85,90 85,90 85,90 69,90 69,90 69,90 69,90 69,90 72,90 69,90 72,90 69,90 72,90 59,90 75,90
DARKMAN DT. ANL DENARIS F 16 COMBAT PILDT (NIGHT C129) FERRARI FORMULA 1 GNOSTBUSTERS HERGES DF THE LANCE HIJDSON HAWK DT. ANL. HUNT FOR RED OCTOBER (MOVIE) IRON LD RD J. NICKLAUS GOLF INCL. SCENERY MIDNIGHT RESISTANCE OIL IMPERIUM KOMPL. DT PANZERSTRIKE'S-SSI PUZZNIK. DT. ANL. RAMBO 3 RIB 2 BASEBALL SHADOW WARRIORS	24,90 17,90 14,90 15,90 19,90 14,90 14,90 17,90 19,90 19,90 14,90 17,90 14,90 17,90 17,90 17,90 17,90	JOHN MADDEN FOO TBALL DT. ANL. KATHEDRALE KOMPL. DT. KINGS DUEST 5 I MB KOMPL. DT. KINGKTS DF THE SKY DT. I MB LARRY 5 I MB KOMPL. DT. LEGEND DT. ANL. LEGEND DT. ANL. LEGEND DT. ANL. LEGEND DT. ANL. LIFE & DEATH 1 MB LINKS GOLF. FURB MIT FESTPLATTE LOOM KOMPL. DT. LOTO THE RINGS DT. LOTUS TURBO 2 DT. LUTE OF TEMPTRESS I MB DT. ANL. MI TANK PLATOON DT. MADOGG WILLIAMS DT ANL. MAD TV KOMPL. DT. MANGL MANSION KOMPL. DT. MANGL HUNTED EUROPE DT. MANGL HUNTED EUROPE DT. MANGL MANSION KOMPL. DT.	59,90 69,90 59.90 72,90	69,90 85,90 75,90 86,90 59,90 69,90 69,90 69,90 69,90 69,90 69,90 69,90 59,90 59,90 59,90 59,90 59,90
DARKMAN DT. ANL DENARIS F 16 COMBAT PILDT (NICHT C128) FERRARI FDRMULA 1 GNOSTBUSTERS HERGES DF THE LANCE HUDSON HAWK DT. ANL HUNT FOR RED OCTOBER (MOVIE) IRON LDRD J. NICKLAUS GOLF INCL. SCENERY MIDNIGHT RESISTANCE OIL IMPERIUM KOMPL. DT PANZERSTRIKE -SSI PUZZNIK DT. ANL RAMBO 3 RBI 2 BASEBALL	24,90 14,90 15,90 19,90 14,90 14,90 17,90 19,90 19,90 19,90 14,90 17,90 14,90 17,90 14,90 17,90 14,90 17,90	JOHN MADDEN FOO TBALL DT, ANL KATHEDRALE KOMPL. DT KINGS DUESTS I MB KOMPL. DT. KINGKTS DF THE SKY DT, I MB LARRY S I MB KOMPL. DT. LEGEND DT, ANL LEGEND DT, ANL LEGEND OF FAIRGHAIL KDMPL. DT. LIFE & DEATH I MB LINKS GOLF - NUBR MIT FESTPLATTE LOOM KOMPL. DT LORD OF THE RINGS DT. LOTUS TURBOZ DT. LURE OF TEMPTRESS I MB DT. ANL. MI TANK PLATOON DT. MADDOG WILLIAMS DT ANL MAD TY KOMPL. DT. MANDL MITTED EUROPE DT. MANCH. LINTED EUROPE DT. MANCH. LINTED EUROPE DT. MANGH. DT. MEGA FORTRESS I MB DT. ANL. MEGA FORTRESS I MB DT. ANL.	59,90 69,90 59,90 72,90	68,90 85,90 85,90 86,90 58,90 68,90 68,90 69,90 69,90 59,90 69,90 72,90 69,90 72,90 59,90 69,90 72,90 69,90 72,90 69,90 72,90 69,90 72,90 69,90 72,90 69,90
DARKMAN DT. ANL DENARIS F 16 COMBAT PILDT (NICHT C128) FERRARI FORMULA 1 GNOSTBUSTERS HERGES DF THE LANCE HUDSON HAWK DT. ANL HUNT FOR RED OCTOBER (MOVIE) IRON LDRD J. NICKLAUS GOLF INCL. SCENERY MIDNIGHT RESISTANCE OIL IMPERIUM KOMPL. DT PANZERSTRIKE -SSI. PUZZNIK DT. ANIL. RAMBO 3 RBI 2 BASEBALL SHADOW WARRIGHS SKI OR DIE SPEEDRALL 2 SPHERICAL	24,90 17,90 14,90 15,90 29,90 14,90 14,90 17,90 19,90 19,90 19,90 17,90 17,90 17,90 14,90 17,90 14,90 17,90 14,90 17,90 14,90 17,90 14,90 17,90 18,90	JOHN MADDEN FOO TBALL DT. ANL. KATHEDRALE KOMPL. DT. KINGS DUEST 5 I MB KOMPL. DT. KINGST DE THE SKY DT. I MB LARRY 5 I MB KOMPL. DT. LEGEND DT. ANL. LEGEND DT. ANL. LEGEND DT. ANL. LEGEND DT. ANL. LIFE & DEATH 1 MB LINKS GOLF. FURB MIT FESTPLATTE LOOM KOMPL. DT. LOTO THE RINGS DT. LOTUS TURBO 2 DT. LUTE OF TEMPTRESS I MB DT. ANL. MI TANK PLATOON DT. MADOGG WILLIAMS DT ANL. MAD DT. KOMPL. DT. MANCH. JUNTED EUROPE DT. MANGH. POKCETS DT. MANGH. MANSION KOMPL. DT. MEGA FORTRESS I MB DT. ANL. MAIGH TANASION KOMPL. DT. MEGA FORTRESS I MB DT. ANL. MIGHT ANASION KOMPL. DT. MEGH TANASION KOMPL. DT. MEGH TANA MAGICS TO MB KOMPL. DT. MIGHT AND MAGICS 2 I MB KOMPL. DT.	59,90 69,90 59,90 72,90	68,90 85,90 75,90 86,90 68,90 68,90 69,90 69,90 69,90 69,90 69,90 72,90 69,90 72,90 69,90 72,90 89,90 75,90 89,90 75,90 89,90 75,90
DARKMAN DT. ANL DENARIS F 16 COMBAT PILDT (NICHT C129) FERRARI FORMULA 1 GNOSTBUSTERS HERGES DF THE LANCE HIJDSON HAWK DT. ANL. HINNT FOR RED OCTOBER (MOVIE) IRON LDRID J. NICKLAUS GOLF INCL. SCENERY MIDNIGHT RESISTANCE OIL MIMERIUM KOMPL DT PANZERSTRIKE'SSI PUZZNIK DT. ANL, RAMBO 3 RIB 2 BASEBALL SHADOW WARRIORS SKI OR DIE SPEEDRALL 2 SPHERICAL. STAR CONTROL -ACCOLADE.	24,90 17,30 14,90 15,90 29,90 14,90 17,90 19,90 19,90 19,90 14,90 17,90 14,90 17,90 14,90 17,90 14,90 17,90 14,90 17,90	JOHN MADDEN FOO TBALL DT, ANL KATHEDRALE KOMPL. DT KINGS DUESTS I MB KOMPL. DT. KINGKTS DT THE SKY DT. I MB LARRY S I MB KOMPL. DT. LEGEND DT. ANL LEGEND DT. ANL LEGEND DT FAIRCHAIL KDMPL. DT. LIFE & DEATH I MB LINKS GOLF - NUR MIT FESTPLATTE LOOM KOMPL. DT. LOTOS TURBO 2 DT. LURE OF TEMPTRESS I MB DT. ANL. MI TANK PLATOON DT. MADDOG WILLIAMS DT. ANL MAD TV KOMPL. DT. MANDOG WILLIAMS DT ANL MAD TV KOMPL. DT. MANCH. JUNITED EUROPE DT. MANICH MITTED EUROPE DT. MANICH MITTED EUROPE DT. MANICH MATTESS SI MB KOMPL. DT. MEGA FORTRESS I MB DT. ANL. MIGHT AND MAGICS 3 I MB KOMPL. DT. MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. MB MONEY ELSANDS 2 KOMPL. DT. MB	59,90 69,90 59,90 72,90	68,90 85,90 75,90 86,90 68,90 68,90 65,90 69,90 69,90 69,90 69,90 72,90 69,90 72,90 69,90 72,90 69,90 75,90 75,90 75,90 75,90 775,90 79,90
DARKMAN DT. ANL DENARIS F 16 COMBAT PILDT (NICHT C128) FERRARI FDRMULA 1 GNOSTBUSTERS HERGES DF THE LANCE HUDSON HAWK DT. ANL HUNT FOR RED OCTOBER (MOVIE) IRON LDRD J. NICKLAUS GOLF INCL. SCENERY MIDNIGHT RESISTANCE OIL IMPERIUM KOMPL. DT PANZERSTRIKE "SSI PUZZNIK DT. ANL RAMBO 3 RBI 2 BASEBALL SHADOW WARRIGHS SKI OR DIE SPEEDRALL 2 SPHERICAL. STAR CONTROL. ACCOLADE. STARFLIGHT DT.	24,90 17,90 14,90 29,90 14,90 14,90 17,90 19,90 19,90 19,90 14,90 17,90 14,90 17,90 14,90 17,90 14,90 17,90 14,90 17,90 14,90 17,90	JOHN MADDEN FOO TBALL DT, ANL KATHEDRALE KOMPL. DT KINGS DUEST 5 I MB KOMPL. DT. KINGRYS DE THE SKY DT, I MB LARRY 5 I MB KOMPL. DT. LEGEND DT, ANL LEGEND DT, ANL LEGEND DT, ANL LEGEND DT, ANL LIFE & DEATH 1 MB LINKS GOLF. NUB MIT FESTPLATTE LOOM KOMPL. DT LOTO THE RINGS DT. LOTUS TURBO 2 DT. LUTE OF TEMPTRESS I MB DT, ANL MI TANK PILATOON DT. MADDOG WILLIAMS DT ANL MAD TV KDMPL. DT. MANCH. LINITED EUROPE DT. MANICH WINTED EUROPE DT. MANICH MANSION KOMPL. DT. MEGA FORTRESS I MB DT, ANL MIGHT AND MAGIC 3 I MB KOMPL. DT. MGGHT AND MAGIC 3 I MB KOMPL. DT. MGHT AND MAGIC 3 I MB KOMPL. DT. MGHT AND MAGIC 3 I MB KOMPL. DT. MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. 1 MB NNIA COLLECTION DT ANN.	59,90 69,90 59,90 72,90	68,80 85,80 75,90 86,80 59,90 68,90 69,90 69,90 69,90 69,90 69,90 69,90 77,90 75,90 89,90 75,90 89,90 75,90
DARKMAN DT. ANL DENARIS F 16 COMBAT PILDT (NICHT C129) FERRARI FORMULA 1 GNOSTBUSTERS HERGES DF THE LANCE HUDSON HAWK DT. ANL. HUNT FOR RED OCTOBER (MOVIE) IRON LOFID. J. NICKLAUS GOLF INCL. SCENERY MIDNIGHT RESISTANCE OIL IMPERIUM KOMPL. DT PANZERSTRIKE - SSI- PUZZNIK DT. ANL. RAMBO 3 RIST BASEBALL STANDOW WARRIORS SKI OR DIE STEENAGE MUTANT HERO TURTLES 2	24,90 17,30 14,90 15,90 29,90 14,90 14,90 17,90 19,90 19,90 14,90 17,90 14,90 17,90 14,90 17,90 14,90 17,90 14,90 17,90 17,90 17,90 18,90 17,90 18,90 19,90 17,90 19,90 17,90 19,90 17,90 19,90 17,90 24,90 19,90	JOHN MADDEN FOO TBALL DT, ANL KATHEDRALE KOMPL. DT KINGS DUESTS I MB KOMPL. DT. KINGKTS DT THE SKY DT, I MB LARRY S I MB KOMPL. DT. LEGEND DT, ANL LEGEND DT, ANL LEGEND DT, ANL LEGEND DT, ANL LIFE A DEATH I MB LINKS GOLF - NUPR MIT FESTPLATTE LOOM KOMPL. DT LORD OF THE RINGS DT. LOTUS TURBO 2 DT. LUFE OF TEMPTRESS I MB DT. ANL MI TANK PLATOON DT. MADDOG WILLIAMS DT ANL MAD TY KOMPL. DT. MANDEN STORMED DT. MANGEL MITTED EUROPE DT. MANICH MITTED EUROPE DT. MANICH MITTED EUROPE DT. MANICH STEASTS STORMED. MIGHT AND MAGIG. S I MB KOMPL. DT. MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. MB NNIAL COLLECTION DT. ANL. MIGHT AND MAGIG. S I MB KOMPL. DT. MANNEY SLANDS 2 KOMPL. DT. MB NNIAL COLLECTION DT. ANL. MIGHT AND MAGIG. S I MB KOMPL. DT. MANICH STILLES I MB NNIAL ACTILLEST IMB	59,90 69,90 59,90 72,90	68,90 85,90 75,90 86,90 68,90 68,90 69,90 69,90 69,90 69,90 69,90 72,90 69,90 72,90 59,90 69,90 72,90 69,90 72,90 69,90 74,90 75,90 69,90 69,90
DARKMAN DT. ANL DENARIS F 16 COMBAT PILDT (NICHT C128) FERRARI FDRMULA 1 GNOSTBUSTERS HERGES DF THE LANCE HUDSON HAWK DT. ANL HUNT FOR RED OCTOBER (MOVIE) IRON LDRD J. NICKLAUS GOLF INCL. SCENERY MIDNIGHT RESISTANCE OIL IMPERIUM KOMPL. DT PANZERSTRIKE "SSI PUZZNIK DT. ANL RAMBO 3 RBI 2 BASEBALL SHADOW WARRIGHS SKI OR DIE SPEEDRALL 2 SPHERICAL. STAR CONTROL. "ACCOLADE. STARFLIGHT DT. TEEN DRIVE 2 DT ANL.	24,90 17,90 14,90 29,90 14,90 14,90 17,90 19,90 19,90 19,90 14,90 17,90 14,90 17,90 14,90 17,90 14,90 17,90 14,90 17,90 14,90 17,90 14,90 19,90	JOHN MADDEN FOO TBALL DT. ANIL KATHEDRALE KOMPL. DT KINGS DUEST 5 I MB KOMPL. DT. KINGKTS DE THE SKY DT. I MB LARRY 5 I MB KOMPL. DT. LEGEND DT. ANIL LEGEND DT. ANIL LEGEND DT. ANIL LEGEND DT. ANIL LIFE & DEATH 1 MB LINKS GOLF. FURB MIT FESTPLATTE LOOM KOMPL. DT LOTO THE RINGS DT. ' LOTUS TURBO 2 DT. LUTE OF TEMPTRESS I MB DT. ANIL MI TANK PILATOON DT. MADOGG WILLIAMS DT ANIL MAD TV KDMPL. DT. IMB MAGIO POCKETS DT. MANICH LINITED EUROPE DT. MANICH LINITED EUROPE DT. MANICH MANISION KOMPL. DT. MEGA FORTRESS I MB DT. ANIL MIGHT AND MAGIC 3 I MB KOMPL. DT. MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. 1 MB PANIA COLLECTION DT. ANIL PANZER BATTLES I MB PARASOL STARS DT ANIL	59,90 69,90 59,90 72,90	68,90 85,90 75,90 86,90 68,90 68,90 69,90 69,90 69,90 69,90 77,90 69,90 72,90 59,90 75,90 59,90 74,90 75,90 59,90 69,90 75,90 59,90 69,90
DARKMAN DT. ANL DENARIS F 16 COMBAT PILDT (NICHT C129) FERRARI FORMULA 1 GNOSTBUSTERS HERGES DF THE LANCE HUDSON HAWK DT. ANL HUNT FOR RED OCTOBER (MOVIE) IRON LDRD J. NICKLAUS GOLF, INCL. SCENERY MIDWIGHT RESISTANCE OIL MIFERIUM KOMPL. DT. PHAYENGER RE. SSR. PHAYENGER RE. SSR. PHAYENGER RE. SSR. SKI DR DIE SHADOW WARRIORS SKI DR DIE STAR CONTROL -ACCOLADE. STAR CONTROL -ACCOLADE. STAR CONTROL -ACCOLADE. STAR CONTROL -ACCOLADE. STARLEGHT DT. TEENAGE MUTANT HERO TURTLES 2 TEST DRIVE 2 DT ANL. TOTAL RECALL DT. ANL.	24,90 17,90 14,90 15,90 29,90 14,90 17,90 14,90 17,90 19,90 14,90 17,90 19,90 17,90 17,90 17,90 18,90 17,90 18,90 17,90 18,90 17,90 18,90	JOHN MADDEN FOO TBALL DT, ANL KATHEDRALE KOMPL. DT KINGS DUESTS 1 MB KOMPL. DT. KINGST DE THE SKY DT, 1 MB LARRY 5 1 MB KOMPL. DT. LEGEND DT, ANL LEGEND DT, ANL LEGEND DT, ANL LIFE & DEATH 1 MB LINKS GOLF - NUR MIT FESTPLATTE LOOM KOMPL. DT LOTIOS TURBO 2 DT. LOTUS TURBO 2 DT. LUFIE OF TEMPTRESS 1 MB DT, ANL MI TANK PLATOON DT. MADDOG WILLIAMS DT ANL MAD TY KOMPL. DT MANCH. UNITED EUROPE DT. MANIAC MANISION KOMPL. DT. MAGNEY MATTESS 1 MB DT, ANL MIGHT AND MAGICS 3 1 MB KOMPL. DT. MANIAC MANISION KOMPL. DT. MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. 1 MB NINJA COLLECTION DT, ANL NIGHT AND MAGICS 3 1 MB KOMPL. DT. MANIAC MATTLESS 1 MB PARASCIL STARS DT ANL PATTIZEST I MB B PARASCIL STARS DT ANL PATTIZEST I MB KOMPL. DT.	59,90 69,90 59,90 72,90	68,90 85,90 85,90 58,90 68,90 68,90 69,90 69,90 69,90 69,90 59,90 59,90 59,90 59,90 59,90 59,90 59,90 59,90 59,90 59,90 59,90 59,90 69,90
DARKMAN DT. ANL DENARIS F 16 COMBAT PILDT (NICHT C128) FERRARI FDRMULA 1 GNOSTBUSTERS HERGES DF THE LANCE HUDSON HAWK DT. ANL HUNT FOR RED OCTOBER (MOVIE) IRON LDRD J. NICKLAUS GOLF INCL. SCENERY MIDNIGHT RESISTANCE OIL IMPERIUM KOMPL. DT PANZERSTRIKE "SSI PUZZNIK DT. ANL RAMBO 3 RBI 2 BASEBALL SHADOW WARRIGHS SKI OR DIE SPEEDRALL 2 SPHERICAL. STAR CONTROL. "ACCOLADE. STARFLIGHT DT. TEEN DRIVE 2 DT ANL.	24,90 17,90 14,90 29,90 14,90 14,90 17,90 19,90 19,90 19,90 14,90 17,90 14,90 17,90 14,90 17,90 14,90 17,90 14,90 17,90 14,90 17,90 14,90 19,90	JOHN MADDEN FOO TBALL DT. ANL KATHEDRALE KOMPL. DT. KINGS DUEST 5 1 MB KDMPL. DT. KINGST DE THE SKY DT. 1 MB LARRY 5 1 MB KOMPL. DT. LEGEND DT. LEGEND DT. ANL LEGEND DF. AIRBERT ST. LIFE & DEATH 1 MB LINKS GOLF. NUB MIT FESTPLATTE LOOM KDMPL. DT. LUTE OF THE RINGS DT. LOTIUS TURBO 2 DT. LUTE OF TERMINSS DT. LOTIUS TURBO 2 DT. LUTE OF TERMINSS DT. LOTIUS TURBO 2 DT. MADOGG WILLIAMS DT ANL MI TANK PLATOON DT. MADOGG WILLIAMS DT ANL MAD TO WILTE DE ST. MANGH. LITTED EUROPE DT. MANGH. LITTED EUROPE DT. MANGH. MITTED EUROPE DT. MANGH. MASION KOMPL. DT. MEGA FORTERESS 1 MB DT. ANL MIGHT AND MAGIC 3 1 MB KOMPL. DT. MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. MB NNIAL COLLECTION DT. ANL PANZER BATTLES 1 MB PARASOL STARS DT ANL PARTICES I MB KOMPL. DT. PERFECT GENERAL 1 MB PARASOL STARS DT. ANL PERFECT GENERAL 1 MB PAG GOLF INCL. COURSES DT. ANL	59,90 69,90 59,90 72,90	69,90 85,90 75,90 86,90 69,90 69,90 69,90 69,90 69,90 69,90 69,90 69,90 72,90 69,90 75,90 75,90 75,90 75,90 75,90 75,90 75,90 75,90 75,90 75,90 75,90 76,90 76,90 76,90 77,90 79,90 66,90
DARKMAN DT. ANL DENARIS F 16 COMBAT PILDT (NICHT C128) FERRARI FORMULA 1 GNOSTBUSTERS HERGES DF THE LANCE HUDSON HAWK DT. ANL HUNT FOR RED OCTOBER (MOVIE) IRON LDRD J. NICKLAUS GOLF INCL. SCENERY MIDNIGHT RESISTANCE OIL IMPERIUM KOMPL. OT PANZERSTRIKE -SSI. PUZZNIK DT. ANL. RAMBO 3 RBI 2 BASEBALL SHADOW WARRIGHS SKI OR DIE SPEEDRALL 2 SPHERICAL. STAR CONTROL. ACCOLADE: STARFLIGHT DT. TEENAGE MUTANT HERO TURTLES 2 TEST DRIVE 2 DT ANL. TOTAL RECALL DT. ANL. TURRICAN 1 DT ANL.	24,90 17,90 14,90 29,90 14,90 14,90 17,90 19,90 19,90 19,90 14,90 17,90 14,90 17,90 14,90 17,90 14,90 17,90 17,90 17,90 18,90 17,90 18,90 19,90	JOHN MADDEN FOO TBALL DT. ANIL KATHEDRALE KOMPL. DT KINGS DUEST 5 I MB KOMPL. DT. KINGKTS DE THE SKY DT. I MB LARRY 5 I MB KOMPL. DT. LEGEND DT. ANIL LEGEND DT. ANIL LEGEND DT. ANIL LEGEND DT. ANIL LIFE & DEATH 1 MB LINKS GOLF. NUB MIT FESTPLATTE LOOM KOMPL. DT LOTO OF THE RINGS DT. ' LOTUS TUBBO 2 DT. LUTE OF TEMPTRESS I MB DT. ANIL MI TANK PILATOON DT. MADOGG WILLIAMS DT ANIL MAD TV KDMPL. DT. IMB MAGIO POCKETS DT. MANICH LINITED EUROPE DT. MANICH LINITED EUROPE DT. MANICH MANISION KOMPL. DT. MEGA FORTRESS I MB DT. ANIL MIGHT AND MAGIC 3 I MB KOMPL. DT. MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. 1 MB NNIA COLLECTION DT. ANIL PATRIZIER 1 MB KOMPL. DT. PARSOL STARS DT ANIL PATRIZIER 1 MB POMPL. DT. PERFECT GENERAL IMB ' PAGA GOLF INCL. COURSES DT. ANIL PAGA GOLF FOURSES DT. ANIL PAGA GOLF FOURSES DT. ANIL	59,90 69,90 59,90 72,90	68,90 85,90 85,90 86,90 68,90 68,90 69,90 69,90 69,90 69,90 77,90 69,90 77,90 75,90 89,90 75,90 89,90 74,90 75,90 89,90 74,90 74,90 74,90 79,90 79,90 79,90 79,90 79,90 79,90
DARKMAN DT. ANL DENARIS F 16 COMBAT PILDT (NICHT C129) FERRARI FDRMMLA 1 GNOSTBUSTERS HERGES DF THE LANCE HUDSON HAWK DT. ANL HUNT FDR RED DCTOBER (MOVIE) IRON LDRD J. NICKLAUS GOLF INCL SCENERY MIDNIGHT RESISTANCE OIL IMPERIUM KOMPL. DT PANZERSTRIKE 'SSI- PUZZINK DT. ANL RAMBO 3 RIZ BASEBALL SHADOW WARRIORS SKI OR DIE SPEREDINALL SHADOW WARRIORS SKI OR DIE STARRUGHT DT. TEENAGE MUTTANT HERO TURTLES 2 TEST DRIVE 2 DT ANL TURTICAN 1 DT ANL TURTICAN 2 DT ANL UNTOUCHABLES VOLLEYBALL SIMULATOR	24,90 17,90 14,90 15,90 29,90 14,90 17,90 18,90 18,90 19,90 19,90 19,90 17,90 19,90 17,90 19,90 17,90 18,90 17,90 18,90 17,90 18,90	JOHN MADDEN FOO TBALL DT. ANL KATHEDRALE KOMPL. DT. KINGS DUEST 5 I MB KDMPL. DT. KINGST DE THE SKY DT. I MB LARRY 5 I MB KOMPL. DT. LEGEND DT. LEGEND DT. ANL LEGEND DF. AIR ST. LIFE & DEATH 1 MB LINKS GOLF. NUB MIT FESTPLATTE LOOM KDMPL. DT. LUTE OF TERMINGS DT. LOTIUS TURBO 2 DT. LUTE OF TERMINGS DT. LUTE OF TERMINGS DT. LOTIUS TURBO 2 DT. LUTE OF TERMINGS DT. LOTIUS TURBO 2 DT. LUTE OF TERMINGS DT. LOTIUS TURBO 2 DT. MADOGG WILLIAMS DT ANL MI TANK PLATOON DT. MADOGG WILLIAMS DT ANL MAD TV KOMPL. DT. IMB MAD TV KOMPL. DT. IMB MAD TV KOMPL. DT. MANCH UNITED ST. MANCH UNITED ST. MANCH UNITED ST. MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. MATTLES 1 MB DT. ANL MIGHT AND MAGIC 3 I MB KOMPL. DT. MANCH STATTLES 1 MB DT. ANL MIGHT AND MAGIC 3 I MB KOMPL. DT. MATTLE THE MB KOMPL. DT. PARTEZET I MB KOMPL. DT. PERFECT GENERAL I MB PARASOL STARS DT. ANL PGA GOLF INCL. COURSES DT. ANL PGA GOLF INCL. COURSES DT. ANL PINSALL DREAMS DT. ANL PINSALL DREAMS DT. ANL	59,90 69,90 58,90 72,90 59,90 69,90	68,90 85,90 85,60 75,90 86,90 68,90 69,90
DARKMAN DT. ANL DENAMIS F 16 COMBAT PILDT (NICHT C128) FERRARI FORMULA 1 GNOSTBUSTERS HERGES DF THE LANCE HUDSON HAWK DT. ANL HUNT FOR RED OCTOBER (MOVIE) IRON LDRD J. NICKLAUS GOLF INCL. SCENERY MIDNIGHT RESISTANCE OIL IMPERIUM KOMPL. DT PANZERSTRIKE *SSI PUZZNIK DT. ANL RAMBO 3 RBI 2 BASEBALL SHADOW WARRIGHS SKI OR DIE SPEEDRALL 2 SPHERICAL. STAR CONTROL *ACCOLADE STARFLIGHT DT. TEENAGE MUTANT HERO TURTLES 2 TEST DRIVE 2 DT ANL TURRICAN 1 DT ANL TURRICAN 1 DT ANL TURRICAN 2 DT. ANL	24,90 17,90 14,90 29,90 14,90 14,90 17,90 19,90 19,90 19,90 14,90 17,90 14,90 17,90 14,90 17,90 14,90 17,90 14,90 19,90 17,90 14,90 19,90 17,90 14,90 19,90 17,90 14,90 19,90 17,90 18,90	JOHN MADDEN FOO TBALL DT, ANL KATHEDRALE KOMPL. DT KINGS DUEST 5 I MB KOMPL. DT. KINGRYS DE THE SKY DT, I MB LARRY 5 I MB KOMPL. DT. LEGEND DT, ANL LEGEND DT, ANL LEGEND DF FAIRGHAIL KDMPL. DT. LIFE & DEATH 1 MB LINKS GOLF. NUB MIT FESTPLATTE LOOM KOMPL. DT LOTO THE RINGS DT. LOTUS TURBO 2 DT. LUTE OF TEMPTRESS I MB DT, ANL MI TANK PILATOON DT. MADDOG WILLIAMS DT ANL MAD TV KDMPL. DT. IMB MAGIO POCKETS DT. MANCH. UNITED EUROPE DT. MANCH. UNITED EUROPE DT. MANGH. DANASION KOMPL. DT. MEGA FORTRESS I MB DT, ANL MIGHT AND MAGIC 3 I MB KOMPL. DT. MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT, 1 MB NNIA COLLECTION DT ANK. PANZER BATTLES I MB PABAGOL STARS DT PARSES STARS. PINGRED STARS PARSES STARS DT PARSES STARS. PINGRED STARS.	59,90 69,90 59,90 72,90 59,90 69,90	68,90 85,90 85,90 75,90 86,90 86,90 89,90 69,90 69,90 69,90 79,90 69,90 72,90 69,90 72,90 69,90 72,90 69,90 74,90 75,90 76,90 76,90 76,90 76,90 76,90 76,90 76,90 76,90 76,90 76,90 76,90 76,90 76,90 76,90 76,90 76,90 76,90 76,90 76,90 79,90 79,90 79,90 79,90 79,90 79,90 79,90 79,90 79,90 79,90 79,90 79,90 79,90 79,90
DARKMAN DT. ANL DENARIS F 16 COMBAT PILDT (NICHT C129) FERRARI FDRMMLA 1 GNOSTBUSTERS HERGES DF THE LANCE HUDSON HAWK DT. ANL HUNT FDR RED DCTOBER (MOVIE) IRON LDRD J. NICKLAUS GOLF INCL SCENERY MIDNIGHT RESISTANCE OIL IMPERIUM KOMPL. DT PANZERSTRIKE 'SSI- PUZZINK DT. ANL RAMBO 3 RIZ BASEBALL SHADOW WARRIORS SKI OR DIE SPEREDINALL SHADOW WARRIORS SKI OR DIE STARRUGHT DT. TEENAGE MUTTANT HERO TURTLES 2 TEST DRIVE 2 DT ANL TURTICAN 1 DT ANL TURTICAN 2 DT ANL UNTOUCHABLES VOLLEYBALL SIMULATOR	24,90 17,90 14,90 15,90 29,90 14,90 17,90 18,90 18,90 19,90 19,90 19,90 17,90 19,90 17,90 19,90 17,90 18,90 17,90 18,90 17,90 18,90	JOHN MADDEN FOO TBALL DT. ANL KATHEDRALE KOMPL. DT. KINGS DUEST 5 I MB KDMPL. DT. KINGST DE THE SKY DT. I MB LARRY 5 I MB KOMPL. DT. LEGEND DT. LEGEND DT. ANL LEGEND DF. AIR ST. LIFE & DEATH 1 MB LINKS GOLF. NUB MIT FESTPLATTE LOOM KDMPL. DT. LUTE OF TERMINGS DT. LOTIUS TURBO 2 DT. LUTE OF TERMINGS DT. LUTE OF TERMINGS DT. LOTIUS TURBO 2 DT. LUTE OF TERMINGS DT. LOTIUS TURBO 2 DT. LUTE OF TERMINGS DT. LOTIUS TURBO 2 DT. MADOGG WILLIAMS DT ANL MI TANK PLATOON DT. MADOGG WILLIAMS DT ANL MAD TV KOMPL. DT. IMB MAD TV KOMPL. DT. IMB MAD TV KOMPL. DT. MANCH UNITED ST. MANCH UNITED ST. MANCH UNITED ST. MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. MATTLES 1 MB DT. ANL MIGHT AND MAGIC 3 I MB KOMPL. DT. MANCH STATTLES 1 MB DT. ANL MIGHT AND MAGIC 3 I MB KOMPL. DT. MATTLE THE MB KOMPL. DT. PARTEZET I MB KOMPL. DT. PERFECT GENERAL I MB PARASOL STARS DT. ANL PGA GOLF INCL. COURSES DT. ANL PGA GOLF INCL. COURSES DT. ANL PINSALL DREAMS DT. ANL PINSALL DREAMS DT. ANL	59,90 69,90 59,90 72,90 59,90 69,90	69,90 85,90 75,90 85,90 69,90 65,90 69,90 69,90 69,90 69,90 72,90 69,90 72,90 89,90 72,90 89,90 74,90 74,90 74,90 79,90

" = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar - Irrtum vorbehalten
Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben,
Versandkosten: Nachnahme plus DM 8,00
Vorkasse im Inland nur per Euroscheck plus DM 7,00
Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand
BEI SOFTWARE A8 DM 200, BESTELLWERT NUR IM INLAND VERSANDKOSTENFREI
BESTELLANNAHME: Monteg - Donnerstag 9,∞ - 18,∞, Freitag 9,∞ -17,∞

Service Versand

Atari/Amiga

Acon D Anning		
POLICE OUEST 3 1 MB KOMPL, DT.		85,90
POOL OF DARKNESS 1 MB		69,90
POPULOUS 2 1 MB DT.	65,90	66,90
POPULOUS 2 SCENERY CHALLENGE DT AN	11	39,90
POWERMONGER DATA DISK DT	39,90	39,90
PROFLIGHT - TORNADO FLIGHT SIMUL. 1 MB	0.410.0	85,90
PROJECT ' X ' DT ANL		59.00
PUSH OVER DT. ANL.		65,90
BACE DRIVIN DT. ANL.	69,90	59,90
RAILROAD TYCOON KOMPL, DT. 1 MB	75,90	75.90
	15,80	89.90
REALMS DT. ANL.		
RED BARDN 1MB		79,90
REGENT KOMPL. DT. 1 MB		79,90
REVOLUTION:		
SKAT/SCHAFKDPF/DOPPELKOPF/RAMSCH		85,90
RISKY WOODS DT. ANL.		59,90
ROBOCOD JAMES POND 2-	59,90	59,90
ROBOCOP 3 KOMPL, DT.	59,90	59,90
ROMANCE DF 3 KINGDOMS 2 1 MB		65,90
SAMURAL - WAY OF THE WARRIDR		69,90
SECRET OF MONKEY ISL. 1MB DT	76,90	78,90
SENSIBLE SOCCER DT. ANL.		65,90
SHADOW LANDS KOMPL DT.	75,90	75,90
SILENT SERVICE 2 DT. 1 MB	75.90	75,90
SIM ANT KOMPL DT. 1 MB	,	8P,90
SIM CITY/POPULOUS COMPIL. DT.	74,90	74,90
SIM EARTH DT.	14,50	75.90
SIMPSONS DT.	59.90	59.90
		65.90
SOCCER STAR COMPILATION	65,90	
SPACE CRUSADE DT. ANL.		59,90
SPACE M' A'X DT. ANL.		69,90
SPACE QUEST 4 1 MB KOMPL, DT.		65,90
SPECIAL FORCES 1 MB DT ANL.	75,90	75,90
STARBYTE SUPERSOCCER KOMPL DT.	69,90	69,90
STEEL EMPIRE DT. ANL. 1 MB		75,90
STEIGENBERGER HOTELMAN KOMPL. DT.		54,90
STONE AGE DT. ANL		65,9Q
STORM MASTER		65,90
STRIKER DT. ANL.		59,90
SUPER TETRIS DT ANL. 1 MB		85,90
TEAM YANKEE 2 - PACIFIC ISLANDS DT. ANI.	_	89,90
TERMINATOR 2 DT ANL.		59,90
THEIR FINEST HOUR DT, 1 MB	69.90	69.90
THEIR FINEST HOUR MISSION	39,90	39,90
THUNDERHAWK AN 73 M DT, ANL.	69,90	69,90
TITUS THE FDX DT. ANL.		59,90
UTOPIA DT,		69,90
UTOPIA - NEW WORLDS		39,90
VENEGEANCE OF EXCALIBUR		75,90
VROOM DT.	65.90	65.90
	90,90	
VROOM DATA DISK DT. ANL.		42,90
WARLDROS 1 MB		85,90
WARRIDRS OF REYLEYNE 1 MB		65,90
WAYNE GRETZKY 2 ICEHOCKEY 1 MB		89,90
WILD WEST WORLD KOMPL, DT.		65,90
WINTER SUPER SPORTS 92 DT. ANL.		59,90
WINZER KOMPL. DT.	69,90	69,90
WIZKID DT. ANL. 1		59,00
WOLFCHILD DT. ANL.	59,90	59,90
WWF WRESTLING DT. ANL.		65,90
ZAK MC KRACKEN KOMPL. DT	64,90	64,90
	_	
Preishits Am	ida	

Preishits Amiga	
1000 CC TURBO	29.90
ADVANDED DESTROYER SIMULATOR	29,90
ADVANCED TACTICAL FIGHTER 2	29,90
ALL TIME FAVORITES COMPILATION	19,90
AUSTERLITZ	24,90
BARBARIAN 2 - PSYGNOSIS	29,90
BARDS TALE 3 DT. ANL.	29.90
BATTLECHESS 1 DT ANL	29.90
BATTLECOMMAND	29.90
BEACH VOLLEY	29.90
SILLARD SIMULATOR 2	29,90
BLADES OF STEEL ICEHOCKEY	19.90
BRIGADE DOMMANDER	29,90
BUBBLE BOBBLE	29,90
BUDOKHAN	29.90
CADAVER	29,90
CELICA GT 4 RALLY	29,90
CENTURION DEF, DE ROME DT, ANL.	29.90
CHAOS STRIKES BACK DT. ANL.	34,90
CHASE H O.	29,90
CHIPS CHALLENGE	29.90
CHUCK YEAGERS 2.0	29.90
CODENAME; ICEMAN - SIERRA- 1 MB	29.90
COLONEL BEDUEST - SIERRA- 1 MB	29,90
DOMBORACER	29,90
CONTINENTAL CIRCUS	24.90
CYBERDOP	29,90
DAILY THOMPSONS DLYMPIC CHALLENGE	29,90
DEADLINE -INFOCOM-	29.90
DYNASTY WARS	15,90
E-MDTION	24.90
ENCHANTER - INFOCOM -	29,90
EPYX SPORTING GOLD COMPIL.	29,90
F-16 DOMBAT PILOT	34,90
F18 INTERCEPTOR	29,90
FANTASY WORLD DIZZY	19,90
FERRARI FORM. 1	24,90
FINAL FIGHT	29,90
FIRST SAMURAL DT. ANL 1 MB	29,90
FLIGHT OF INTRUDER 1 MB DT. ANL.	49,90
GAUNTLET 3	29,90
QHOSTBUSTERS 2	29,90
GRAND MONSTER SLAM	24,90
GREG NORMAN ULTIMATE GOLF	29,90
DUNBOAT 1 MB	29,90
HARD DRIVIN 2	29,90
HITCHHIKERS GUIDE - INFOCOM -	29,90
HDNDA RVF	29,50
IMMORTAL 1 MB DT	29,90
IMPERIUM DT ANL.	29,90
ITALIA 90 SOCCER	29,90
JAMES POND - UNDERWATERAGENT	29,90
JET - SUBLOGIC -	15,90
JUPITERS MASTERDRIVE	29,90
KINGS OUEST 4 -SIERRA- 1 M8	29,90
KLAX	29,90
KULT	29,90
LEATHER GODDES OF PHOBOS INFOCOM-	29,90
LEMMINGS	39,90
LEMMINGS DATA DISK LEMMINGS STAND ALONE 100 LEVELS	35,90
DEMININGS STAND ALONE TOU LEVELS	35,90

Preishits Amiga

LDMBARD RAC RALLEY	29,90
LOOPZ	29,90
LD RDS OF THE RISING SUN	29,90
LDTUS TURBO CHALLENGE 1	29,90
MADIC LAND DIZZY	29,90
MANHUNTER SAN FRANCISCO -SIERRA- 1 M8	29,90
MEGA LD MANIA KOMPL DT. 1 MB MIDNIGHT RESISTANCE	29,90 29,90
M U.D.S. KOMPL DT	24,90
MYSTICAL	19,90
NAM - VIETNAM- 1 MB	29.90
NDRTH & SOUTH	29,90
DIL IMPERIUM KDMPL, DT.	24,90
ONSLAUGHT	29,90
PACMANIA	29,90
PAPERBOY	24,90
PARADRO ID 90	24,90
PLANETFALL	29,90
PLDTTING POKER STAR/ 17:4 / KARTENSPIELE	29,90 29,90
POOL DE RADIANCE DT. ANL.	34,90
POPULOUS DT.	29,90
POPULDUS DATA	16,90
POWERDRIFT	29,90
POWERDROME	19,90
PRO TENNIS TOUR (GREAT DOURTS 1 MB)	29,90
RAILROAD TYCOON ENGL VERS. 1 MB	49,90
RAINBOW ISLANDS	29,90
RICK DANGEROUS 1	29,90
ROCKET RANDER DT. VERSIDN	29,90
SAINT DRAGON	29,90
SHADOW OF THE BEAST 2	29,90 24,90
SHANGHAI SHERMAN M4	29,90
SHUFFLEPACK CAFE	29,90
SKI OR DIE DT	29.90
SKYCHASE	15,90
SPACE HARRIER 2	29,90
SPEEDBALL 2 DT. ANL	45,90
STARFLIGHT	29,90
STARFLIDHT 2 DT. ANL. 1 MB	29,90
STARDLIDER 2	29,90
STUNT CAR RACER	29,90
SUMMER EDITION SUPAPLEX	29,90 29,90
SUPER DEF ROAD RACER	29,90
TEENAGE MUTANT HERD TURTLES 1	29.90
TENNIS CUP	29.90
TESTORIVE 2 THE DUELL	29,90
TETRIS	24,90
TIEBREAK TENNIS	29,90
TURBO OUTRUN	29,90
TURRICAN 2 DT. ANL.	24,90
TV SPORTS BASKETBALL	29,90
TV SPORTS FCO TBALL	29,90
THYPOON THOMPSON	29,90
ULTIMA 6 1 MB	49,90
UNREAL 1 MB UNTOUCHABLES	29,90 29,90
VOLLEYBALL SIMULATOR	19,90
VOODOO NIGHTMARE	29.50
WARGAMES CONSTRUCTION KIT 1MB	29,90
WARLOCK THE AVENGER	29,90
WISHBRINGER - INFOCDM-	29,90
WOLFPACK I MB DT ANL.	34,90
X-OUT	24,90
Z-OUT	24,90
ZORK 1-3 JEWEILS	29,90
Abgabe nur solange Vorrat reicht	

Amiga Zubehör

1,5 MB SPEICHER KOMPL, BESTÜCKT II	NT 239,90
1,8 MB SPEICHER KDMPLBESTÜCKT IN	IT 279,90
4 PLAYER ADAPTER	24,90
AMIGA ACTION REPLAY 3 A 500	199.00
AMIGA ACTION REPLAY 3 A 2000	219.00
DISKBOX FÜR 80 X 3.5' DISKS	19.90
ELECTR. BOOTSELECTOR DFU-DF 3	39.90
EXTERNES LAUFWERK 5,25'	189.90
EXTERNES LAUFWERK 3,5'	139.90
DENIUS TRIPLE MOUSE	49.90
INTERNES LAUFWERK A 500 3 5'	159.90
INTERNES LAUFWERK A 2000 3.5'	149.90
JOYSTICK COMPETITION PRO 5000	29.90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR	39.90
MOUSE JOYSTICK UMSCHALTER	49.90
MOUSEJOYSTICKVERLÁNGERUNO	9,90
MOUSEMATTE	6,90
REIS MAUS INCL. PAD & HALTER	59,90
ROM/ROM PLATINE KICK 2.0/1.3 A500	99,90
SCANNER MUSTEK 105, TEXT & GRAFII	
105 MM SCANBREITE, 400 DPI, DATASC	
SPEICHERERWEITERUNG AUF 1 MB	69,90
X-COPY PROFESSIONAL TOOLS INCL.	HARDWARE 74,90

Sega Mega Drive

MEGA DRIVE GRUNDGERÄT DT. VERS.	269.90
ALISIA DRAGOON	99.90
CASTLE OF ILLUSION DT. ANL.	99.90
D. ROBINSON RASKETBALL	99.90
DONALD DUCK QUACKSNOT DT. ANL.	99.90
FANTASIA MICKEY 2 DT. ANL.	99.90
GDLDEN AXE 2 DT. ANL	69.90
INTERCEPTOR F 22 DT. ANL.	69,90
JAMES POND 2	95.90
JOHN MADDEN FOOTBALL, DT. ANL	89,90
KID CHAMELEON	99,90
N.H.L. ICEHOCKEY DT. ANL.	99,90
OLYMPIC GOLD	99,90
PAPERBOY	69,90
PGATDUR GOLF DT ANL.	99,90
SONIC THE HEDDEHOG DT. ANL.	94,90
TESTDRIVE 2 DT. ANL.	79,90
TDKI DT, ANL.	69,90
TURBO OUTRUN	89,90
TURRICAN 1 DT, ANL.	89,90
WINTER CHALLENGE - THE GAMES- DT. ANL.	79,90
WONDERBOY IN MONSTER WORLD	115,90
ZERO WINDS	89,90

zu, wo man sie kaufen kann (Kurztests dürften reichen, so daß Ihr zirka acht Tests auf eine Seite bringt).

Thomas Eberl, Bad Tölz

Ich will mal etwas über die ZDF-Kolumne meckern. Der Redakteur scheint mir keineswegs kompetent, wenner nicht einmal fähig ist, ein Spiel umzutauschen, das keine lauffähige Diskette enthält. Trotz Siegel muß der Händler defekte Disketten ersetzen. Wo kommen wir den da hin, wenn uns die Händler ihre kaputten Spiele versiegelt verkaufen und dann nicht mehr umzutauschen bräuchten?

Mit seinem geplanten Beitrag über "Pick'n Pile" lockt der Verfasser sicher keinen alten Hund mehr hinter dem Ofen hervor. Also warum gebt Ihr ihm die Chance, die Leser auf zwei Seiten zu langweilen?

Was meint der Rest der Leserschaft zu unserer ZDF-Kolumne? Wir sind gespannt auf Eure Meinungen.



Weibchen

Schade, daß so viele Redakteure die Redaktion verlassen. An die neuen Gesichter muß man sich erst gewöhnen. Ich fände es gut, wenn auch weibliche Tester Computerspiele testen würden. Aber nur, wenn es nicht darauf hinausläuft, daß in Programm XYZ feministische Gruppen und Frauen unterdrückt werden.

Axel Reinties, Langenfeld

Fühlen sich durch diesen Brief von Axel nicht einige potentielle weibliche Tester herausgefordert? Niemand in der Redaktion hätte etwas gegen eine Kollegin.

Bombensuche

In Eurem Test zum Spiel "Dynablasters" habt Ihr geschrieben, selbiges Spiel käme auch für MS-DOS-Rechner heraus. Ich meine PPs nach einem Test zur IBM-kompatiblen Version abgesucht, bin aber nicht fündig geworden. Ist das Spiel noch nicht erschienen oder habe ich den Test übersehen?

Timo Hofmann, Kehrsatz (Schweiz)

Leider ist die MS-DOS-Version von Dynablaster immer noch nicht fertig. Kleinere lechnische Schwierigkeiten und Unstimmigkeiten zwischen Hudson und den Programmierern verzögern leider die PC-Fassung.

Japan-PC

Ihr erwähnt in einem Preview von A-Train den japanischen Computer FM-Towns. Dazu habe ich einige Fragen:

1. Ist er zu deutschen Computern kompatibel (Amiga, PC, Atari, Mega Drive)?

2. Was kostet er ungefähr?
3. Kann man ihn bei uns kaufen oder importieren?

4. Kann man auf ihm Spiele, die es bei uns gibt, spielen? Robert Wurm

Unser aller Traumcomputer, der FM-Towns, von der Natur bereits in der simpelsten Ausführung mil einem CD-ROM-Laufwerk beschenkt, ist schon seit einigen Jahren nur in Japan erhältlich. Und dies wird wohl auch so bleiben. In Deutschland ist der FM-Towns selbst bei findigen Importeuren kein Thema. Dies hat verschiedene Gründe:



2. gibt's in Japan jede Menge qualitativ hochwertiger Software mit einem für uns verhängnisvollen Manko: japanische Texte. Ob riesige Rollenspiele oder Adventures — dank japanischen Texten für den Europäer unspielbar.

Zur Preisfrage können wir lediglich sagen, daß der FM-Towns 2 im Land der aufgehenden Sonne etwa 4000 Mark kostet und hoffen zudem, ihn innerhalb der nächsten zehn Jahre im heimischen Computerfachhandel zu sehen. kn

Wozu Videospiele?

Am Zeitungsstand fiel SIE mir auf. Sie war dicker als die anderen. Das knallige Logo im Metallic-Look, der vielver-sprechende Satz "Das meistgekaufte Computer- und Videospiele-Magazin" und, nicht zuletzt der grellgelbe Stern mit dem allessagendem Aufdruck "Die Nr. 1" veranlaßten mich, mit zittrigen Händen den erforderlichen Geldbetrag aus meinem Portemonnaie zu fingern, um ihn dann in die feuchten Hände der übergewichtigen Verkäuferin zu drücken. Zu Hause angelangt, machte ich mir erstmal eine Riesenschüssel Popcorn. setzte mich auf meinen hvperbequemen Sessel und schlug das Heft auf.

Zuerst blätterte ich das Heft einmal durch, um mir einen Gesamteindruck von meinem Neuerwerb zu verschaffen: Viele bunte Bilder und Grafiken (toll), viele

Super Nintendo

- 1. Wie wird das europäische Super Famicom heißen, Super Famicom oder Super NES?
- 2. Werden die Module auch in die Japan/U.S.A.-Version passen? Wenn nicht, gibt es einen Adapter?
- 3. Kann man ein Amiga-Laufwerk an die Kopierstation (Super Magicom) anschließen oder braucht man ein spezielles Łaufwerk?

David Romeo, Trimmis (Schweiz)

- 1. Es wird den Namen Super NES oder Super Nintendo tragen.
- 2. Angeblich sollen deutsche Module ein eigenes Format verpaßt kriegen. Leider haben wir selber auch noch keines gesehen und können zu diesem Zeitpunkt noch nichts in Sachen Kompatibilität sagen.
- 3. Nein, du brauchst ein spezielles Laufwerk. ri

Endlich ist es da, das Super-NES; mit tollen

Programmen, sogar mit deutschsprachigen Texten auf dem Bildschirm und dazu mit einem Super-Preis. Doch die bittere Pille wird gleich dazugeliefert, die Kompatibilität. Nintendo zaubert wieder sein altes Schreckgespenst aus dem Hut und will uns Deutsche wieder von der übrigen Softwarewelt abkapseln. Gibt es denn keine Möglichkeit, dagegen zu protestieren (wie wäre es mit einer Briefaktion, nach Michael hilft so etwas ähnliches bei den Thunfischen ja auch). Ihr solltet das zum Anlaß nehmen, um aus dem Thema einen Artikel aus mehreren Seiten zu machen ("Unter der Lupe"). Was ist z.B., wenn ich ein NES oder ein Super-NES im europäischen Ausland kaufe? Ich will nicht aus dem Urlaub zurückkehren und merken, daß ich eine Menge Geld "zum Fenster 'rausgeworfen habe. Da lobe ich mir meinen Gameboy, der ist zum Glück überall kompatibel.

Roberto Fernandez, Hanau





und originalverpackt bei SOFT & SOUND

Oder einfach zurückgeben.

-	auf 2.5 MB	222,- DM
-	auf 2.5 MB mit Uhr	248,- DM
-	auf 1 MB	59,- DM
-	auf 1 MB mit Uhr	69,- DM
-	ext. Laufwerk 3.5	159,- DM
_	indblaster 2.0 dt. Version it CMS CHIPS	279,- DM 333, DM
	indblaster pro 3 dt. Version	49B, DM

	TURBO-Karten mit 68020er Prozessor (bis 3fache Geschwindigkeit	nur 399,~ DM
-	COPROZESSOR 68882 (20 MHz) bis 10tache Geschwindigk. zum Nachrüsten	nur 179,- DM
-	TURBO SYSTEM mit RED BARON .	nur 477, DM
-	TURBO SYSTEM mit COPROZESSOR 68882	nur 577,- DM
	TURBO SYSTEM mit COPROZESSOR 68882 und RED BARON	nur 655, DM

Hier finden Sie SOFT & SOUND in ganz Deutschland:

SAPIELEN OANE SOLOES

MIETEN MACHTS MÖGLICH I

Bei SOFT & SOUND kann man die neuesten Computerspiele (Original mit Anleitung) einfach mieten*.

Deshalb zu Hause testen und dann neu und original verpackt bei SOFT & SOUND kann man die neuesten Computerspiele (Original mit Anleitung) einfach mieten*.

WIR VERSIED SOUND Kaufen mieten*.

Bei SOFT & SOUND Kaufen mieten*.

GET THE POWER "BI TURBO SYSTEM!"

für AMIGA 500 Speicherverveilerung auf 2 s. MB 222 – DM 248 W-1000 Berlin 45, Osdarfer Str. 13, Telefan auf Anfrage • O-1034 Berlin, Baxhagener Str. 23, Tel.: Ost-Berlin, 75892067 • O-1071 Berlin, Rohdenbergstr. 6/Ecke Schänhauser Allee, Telefan auf Anfrage • O-1330 Schwedt/Oder, Ringstr. 8, Tel.: 0037/3725/31620 • W-2000 Hamburg 76, Beethovenstr. 57, Tel.: 040/224633 • 2000 W-Hamburg, Beim Schlump 21, Tel.: 040/458115 • 2820 W-Bremen 71, Fresenbergstr. 54, Tel.: 0421/607404 W-2300 Kiel, Stemstr. 18 (am Wilhelmplatz), Tel.: 0431/970046 • O-3014 Magdeburg, Braunschweiger Str. 104, • W-3100 Celle, Im Kreise 16, Tel.: 05141/214411 • W-3300 Braunschweig, Halwedestr. 10Tel.: 0531/508231 • O-3300 Schönebeck, Ahornstr. 11, Telefan auf Anfrage W-3340 Walfenbüttel, Heimstättenweg 23, Tel.: 05331/61820 • W-3400 Gättingen, David-Hilbert-Str. 27tel.: 0551/46563 W-4000 Düsseldarf 30, Gneisenaustr. 1, Tel.: 0211/4910187 • W-4400 Neuss, Hamtorstr. 20, Tel.: 02131/278967 • W-4050 Mänchengladbach, Neusser Str. 210, Tel.: 02161/601556 • W-4100 Duisburg 1, Ulrichstr. 2-4 Fel.: 0203/1084 • W-4250 Bottrap 1, Essener Str., 6, Tel.: 02041/21973 W-4290 Bocholt, Nardwall 13, Tel.: 02871/184123 • W-4300 Essen1, Moltke Str. 36, Tel.: 0201/207629 • W-4330 Mülheim, Delle 47, Tel.: 0208/390370 W-4350 Recklinghousen, Dortmunder Str. 31, Telefon auf Anfrage • W-4400 Münster, Ferdinandstr. 8, Tel.: 0251/278515 • W-4440 Reine, Auf dem Thie 8, Tel.: 05971/2219 • W-4500 Osnabrück, Petersburger Wall 17, Tel.: 0541/586809 • W-4630 Bochum, Hemer Str. 383, Tel.: 0234/531018 W-4690 Herne, Haupster, 178, Tel.: 0235/53643 • W-4800 Bielefeld, Schlaßhofstr. 1, Tel.: 0521/13803 • W-5000 Käln 1, Van-Werth-Str. 20-22, Tel.: 0221/246499 • W-5400 Kallenz, MorkenbildchenWeg 24, Tel.: 0231/231848 W-5500 Trier, Zuckerbergstr. 21, Tel.: 0551/40532 • W-5500 Wuppertal, Triedchirt-Engelheze/96, Tel.: 0202/81118 • W-5787 Olsberg, Bahnhofstr. 19, Tel.: 02962/6753 • W-5800 Hagen, Bergisscher Ring 5, Tel.: 02331/26774 • W-5840 Schwerte, Friedenstr. 2, Tel.: 02304/2813 W-5860 Iserlahn1, Hans-Böckler-Str. 36, Tel.: 02371/22438 • W-

SOFT & SOUND Versandzentrale, Rethelstr. 130, 4000 Düsseldarf 30, Tel.: 0211/633006 *Verleih auch an Kinder und Jugendliche (mit Zustimmung der Erziehungsberechtigten). Der Verleih von Spielen per Post ist leider nicht möglich! Tests (Wahnsinn!) und sogar Kleinanzeigen (wie originell). Meine Begeisterung erfuhr ihren ersten Dämpfer als ich feststellte, daß ungewöhnlich zahlreiche Werbeanzeigen die Seiten zierten. Ich rechnete kurz nach und mußte feststellen, daß über 25 Prozent der Zeitung mit Werbung belegt war! "Kein Wunder, daß das Heft so dick istl", dachte ich niedergeschlagen.

Da ich solzer Konsolenbesitzer bin, wollte ich mir nun die Tests für die Videospiele ansehen. Auf den letzten paar Seiten fand ich diese dann auch. Es waren 19 Tests auf sieben Seiten. Davon waren zwei einigermaßen ausführlich, die anderen 17 "Tests" präsentierten sich auf vier Seiten in stark komprimierter Form. Konsolen wie "Master System" oder "NES" fehlten völlig. Die Botschaft war nicht mißzuverstehen: Videospiele sind minderwertiger als Computerspiele.

CADASH

RAMPART

LEMMINGS

OLYMPIC GOLD DT.

BULLS VS. LAKERS

SUPER MONACO GP II

KIO CHAMELEON DT.

THUNDERFORCE IV

GLEY LANCER

OLYMPIC GOLD

GAME GEAR MASTER GEAR AOAPTER

SPIOFRMAN

CHASE H.O.

OLYMPIC GOLD DT

CRYSTAL WARRIORS

WARRIOR OF ROME II

MASTER SYSTEM

WIMBLEOON TENNIS

SUPER MONACO GP II

CHAMPIONS OF EUROPE

TWINCKLE TALES

DRAGON'S FURY



Warum die Zeitschrift "Computer- und Vieospiele-Magazin" heißt, ist mir unbegreiflich. Eine Tageszeitung, die ein paar Börsenberichte bringt, nennt sich deshalb auch nicht "Der Börsianer"!

Zerrüttet von all diesen niederschmetterndern Erkenntnissen warf ich das Heft in den Kamin.

Alexander Kurth, Madgeburg

POWER PLAY hat nach wie vor den Anspruch, über alle interessanten Videospiele zu berichten - mit Ausnahme von NES und Master System. In unserer Handheld-Corner testen wir jedes neue Game-Boy-, Game-Gear- und Lynx-Spiel. Je besser die Module sind, desto ausführlicher. Noch mehr Platz erobern sich exzellente 16-Bit-Spiele. So spendieren wir Titeln wie Super Aleste durchaus mal zwei Seiten. Und das wird auch in Zukunft so sein. Wie umfangreich der Konsolenteil in der POWER PLAY ist, hängt nur von Quantität und Qualität der Neuerscheinungen ab.

Wer sich besonders ausführlich über Videospiele informieren will, der sollte zusätzlich Schwesterzeitschrift VIDEO GAMES lesen. Dort gibt's monatlich auf 130 Seiten Videospiele pur — inklusive NES und Master System. mg

Konsolenchaos

Ich habe nur zwei kleine Fragen bezüglich neuer Konsolen:

1. Ihr hattet vor längerer Zeit berichtet, daß die Firma Atari eine neue 32-Bit-Kon-"Panther" sole, namens plant. Etwas später schreibt Ihr, daß Atari die Aussage widerrufen hat und statt dessen die 64-Bit-Konsole "Jaguar" auf den Markt bringen will. Sind schon irgendwelche Informationen über dieses Gerät bekannt?

2. Ist an dem Gerücht, daß NEC 1993 einen Nachfolger der PC-Engine (CD Konsole) herausbringt, etwas wahr?

Kay Dausendschön, Hamburg

1. Leider hält sich Atari mit Informationen über die Konsole stark bedeckt. Bis heute sind keine neuen Infos bekannt.

2. Ja, an dem Gerüchl ist was dran. Hudson und NEC arbeiten an einer neuen Konsole auf CD-Basis. Sie wird allerdings nicht vor dem Frühiahr '93 in Japan erscheinen. Ein deutscher Veröffentlichungstermin ist schon gar nicht in

Mißwirtschaft

Ich beobachte seit einem gewissen Zeitraum eine erschreckende Entwicklung in der Amiga-Szene. Viele der ehemals begeisterten User steigen um auf PCs. (Wer noch immer etwas anderes behauptet, sollte mal die rosarote Brille abnehmen!) Auch ich muß zugeben, daß ich mittlerweile mit dem Gedanken spiele, mit dieser Entwicklung mitzuziehen. Aber Commodore entwickelt den Amiga derzeit zugrunde. und auch ich werde von diesem Zug abspringen, falls sich die Entwicklung nicht ändert.

Commodore versucht, die Amiga-Entwicklungen, egal ob sinnig oder unsinnig, mit Gewalt auf den Markt zu drängen. Jedoch wird dabei übersehen, daß die Zielgruppen mit den neuen Amigas noch viel zu klein sind, als daß es sich für unabhängige Hard- und Softwareentwickler lohnen würde, für diese "Extra"-Versionen zu entwickeln. Und für die alten Amigas bekommen diese Entwickler nicht mehr die benötiate Unterstützung von Commodore. Zudem sind die Hard- und Softwareweiterentwicklungen am neuen System inkompatibel zu älteren Modellen und unter dem des Erwünschten Stand (Pseudo-VGA-Modus mit 16 Farben, 68000 mit 7,14 MHz), so daß kein Anreiz zum Kauf dieser Geräte gegeben ist.

und bisl du nichl willig (David Krippler, Pelingen)

99.-

114.-

a.A.

a.A.

a.A.

a.A.

a.A.

a.A.

109.

119.-

a.A.

a.A.

99.-

89.-

109.-

109.

79,-

a.A.

74.-

74.-

MEGA DRIVE Für die heißen Tage! CHUCK ROCK 109,-**GRANDSLAM TENNIS** a.A. 109.-SPLATTERHOUSE II.

LYNX		
RAMPART		74,-
BATMAN RETURNS	3	84,-
HOCKEY		74
HYDRA		74,-
LEMMINGS		a.A.
NEO GEO		
KING OF THE MON	ISTERS II	319,-
VIEWPOINT		a.A.
NES		
CASTLEVANIA VI		119,-
SIMPSONS II		109,-
AOVENTURE ISLAN	ND II	104,-
MONSTER IN MY P	OCKET	109,-
OOUBLE ORAGON	H	109,-
BATTLETOAOS		a.A.
ELITE		a.A.
GAME BOY		
PARODIUS		79,-
TINY TOON		69,-

SUPER NINTENDO

SUPER TENNIS

SUPER SOCCER SUPER R-TYPE CASTLEVANIA IV PC DER PATRIZIER OAS SCHWARZE AUGE THE C.LEWIS CHALLENGE

Immer die neuesten Spiele! 99.-MASTER 99.-SYSTEM II 129.-INCLUSIVE ALEX KIDD 1 UND SONIC 89,-DM 189,-69.-Game Gear -incl. Sonic & Netztell DM 329,--Incl. Columns

A KOSTENLOSES MAGAZIN GEGEN FRANKIERTEN (DM. 1.-1) UND KUNSCHLGA AN, VERSAND PER NN DM. G.-, BEI VORK (NUR 4.-1 VERSAND UND LADEN; PREISIRFTÜMER, ÄNDERUNGEN DM. 10.-

PS

DM 279,-

ab 3 Artikel versandkostenfrei "und das bei unserem bekannt schnellen Service!" 5555

8700 Würzburg Telefon (09 31) Juliuspromenade <u>11</u>

99,-

Mit dieser Strategie wird dieser Computer so langsam aber sicher aussterben, da auch die Wünsche in bezug auf das Betriebssystem und Updates (neue Drucker- und Grafikkartentreiber) weiterhin von Commodore mißach-

tet werden (Service??). Einerseits möchte Commodore angeblich mit dem Amiga in die professionellen Arbeitsbereiche der Computertechnik vordringen, ignoriert dabei aber schon die Wünsche der "kleinen" Kunden. So daß die "großen" Kunden sich gleich für ein anderes System entscheiden. Die Kleinen werden irgendwann folgen.

Auch die Soft- und Hardwareentwickler werden sich wohl ihren Kunden anschlie-Ben, da dieser vom Verkauf ihrer Produkte leben. Somit erklärt sich auch von selbst, weshalb immer weniger Software und anschließend Hardware für den Amiga entwickelt und umgesetzt wird.

Ich hoffe, daß sich diese Entwicklung noch stoppen läßt und sich möglichst viele Betroffene zu diesem Thema melden. In der Hoffnung, daß sich auch mal die Verantwortlichen von Commodore dazu äußern, und sich diese Diskussion zu Herzen nehmen, und sich endlich wieder am Kunden orientieren... bevor es zu spät ist!

Christian Steffen Hauser, Neu-Isenburg

Auf geht's! Schreibt uns, wie Ihr darüber denkt.

Sensibler Test

Als ich Euren Bericht über "Sensible Soccer" las, konnteich fast ausflippen. Auf das Spiel habe ich seit Monaten gewartet. Ich mußte es gleich bestellen. Also habe ich in der POWER PLAY geblättert, bis ich eine Telefonnummer fand, bei der ich das Spiel bestellen konnte.

Als ich schließlich die Diskette(n) ins Laufwerk einlegte und das Spiel geladen hatte, war ich beim ersten Blick enttäuscht: Es gab keine Karten vom Schiedsrichter, die Spieler verletzten sich nicht, usw. Aber trotzdem macht mir das Spiel Spaß. Meine Frage: Bei diesem Spiel gibt es keinen Fallrückzieher oder medizinische Versorgung. Warum gibt's auch keine Karten vom Schiedsrichter? Über so etwas steht auch nichts in der Anleitung. Hat man mir möglicherweise ein Sensible "abgespecktes" Soccer geschickt oder gibt's wirklich keinen Fallrückzieher, etc.? Falls ja, wie wird's gemacht? Yalçın Ata, Höchst

हा सिर

Ich kann Dich beruhigen. Sensible-Soccer-Ver-Deine

Ohne Worte (Thomas Pelik)

powerpost

sion ist weder abgespeckt noch defekt. Nun zu den Fallrückziehern und zum Platzarzt: Als Jon Hare von Sensible Software in unsere Redaktion trudelte, verbarg seine alte, schrumpelige Ledertasche das besagte, goldige und fertige Sensible Soccer. Das Spiel enthielt medizinische Versorgung (siehe PP 7/92) und Fallrückzieher. Der gute Jon meinte jedoch: "Mit der programmtechnischen Steuerung der Spieler, besonders bei Fallrückziehern und Kopfbällen, haben wir bis heute mächtige Probleme, Wenn alle Stränge reißen, schmeißen wir's raus. Und wie es aussieht, rissen tatsächlich alle Stränge und Kopfbälle und Fallrückzieher mußten dran glauben. Warum jedoch die wirklich einmalige, wenn auch etwas nutzlose Idee mit der medizinischen Versorgung das Zeitliche seqnete, ist uns vollkommen rätselhaft.





Computerspiele für:

Amiga

Sega Mega Drive

Gameboy CD-Rom

Atari ST

Lynx

IBM

Game-Gear

NEUERÖFFNUNG

Landwehrstr. 32a/Ecke Schillerstr. 8000 München 2 Tel. (089) 557665 Mo.-Fr. 9-18.30 Uhr, Do. 9-20.30 Uhr, Sa. 9-14.00 Uhr, la. Sa. 9-16.00 Uhr

Drygalskiallee 31 8000 München 71 Tel. (089) 786046 Mo.-Fr.13-18 Uhr

Landsberger Straße 135 8000 München 2 Tel. (089) 5022463

Mo.-Fr. 10-18.30 Uhr Samstag 9-13 Uhr

Jakobsplatz 2 8500 Nürnberg Tel. (0911) 203028

Mo. 13-18 Uhr, Di.-Fr. 9-18 Uhr Samstag 9-13 Uhr

Computershop und Gamesworld



Inserentenverzeichnis

Ami-Shows 135	Konami 123
ATI Technologies Inc. 2. US	Theo Kranz-Versand 62
Bachler 77	Lynx Vesand
Berry Lösungsservice 69	Udo Oestreich 140
Bomico 4. US	
	Markt & Technik
Chaud-Soft 69	Verlag 34, 53, 56, 145,
Club der Computer-	149, 151, 153, 155
freunde 137	Memphis Computer
CoSi 112	Products 146
CPS 3. US	Microprose 41, 43, 51, 117,
CPS FrankHeidak 80/81	121, 127, 131, 133
CWM 30	MN-Hobbysoft 75
	Multimedia Soft 54
DIF Game Verlag 75	
Dynatex 89	New Point Computer 140
	Nintendo of Europe 6/7
ECI 73, 144	
ECS 119	Okay-Soft 119
Electronic Arts 24/25, 109	
Esser-Soft 42	Peroka-Soft 147
	Pfister 47
F&T Software 120	Philip Morris 19
Fandango 91	Playsoft 75
Fantasy Productions 46	
Flashpoint 31	Rushware 32, 115
Förster 73	
Funny Software 21, 139	Skyline 45
Funsoft 120	Soft & Sound 61
Funtastic 116	Softpower 120
	Software 99 29
Galaxy Software 144	Software Maniacs 87
Game Play 122	Softwareshop Köthen 73
Gamesworld 63	Softworld 50
Gross-Electronic 31	
	Telekom 140
Hamo 93	Time Soft 42
High-Score-Games 139	Toys 'R'Us 111
100.1/- 1	
ICP Verlag 143	Vienna Computer
loveoft	Service 148
Joysoft 118	Mint cores
Junker 140	Wial 58/59
Vorenet	World of Wonders 69
Karosoft 72	Zonn Comes
Klapf-Bachler 119	Zapp Games 91
Einem Teil dieser Ausgabe lie	egt ein Prospekt der Firma

mpressu

Chefredakteur: Martin Gaksch (mg) — verantwortlich für den redaktionellen Teil Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)

Leitender Redakteur: Michael Hengst (mh) Redaktion: Winfried Forster (wl), Volker Weitz (vw), Richard Eisenmenger (ri), Knut Gollert (kn)

Ständige freie Mitarbeiter: Eva Hoogh (ev) Redaktionsassistenz: Susan Seblowski Redaktionssekretariat: Angelika Rottner

> So erreichen Sie die Redaktion: Tel.: 089/4613-289, Telefax: 089/4613-5046

Alte Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Oritter. Sollten sie auch an enderer Stelle zur riteri. Sie indesen het sein von Rechten Ontter. Sollien sie auch an enderer Stelle Zie Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Layout: Bernd Wiehl (Cheflayouter), Susanne Bübl, Cornelia Pflanzer Titelleyout; Wolfgang Berns
Bildredaktion: Wallo Linne (Ltg.), Roland Müller, Tina Steiner (Fotografie)

Anzeigenleitung: Hans W. Cada Anzeigenverwaltung und Disposition: Christopher Mark (421)

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 4 vom 1. Januar 1992

So erreichen Sie die Anzeigenabtellung Tel.: 089/4613-894, Telefax: 089/4613-789

Gesamtvertriebsleiter: Helmut Grünfeldt Leiter Vertriebsmarketing: Rainer Drumm (497)

Vertrieb Handef: MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG, Breslauer Straße 5, Postfach 11 23, 8057 Eching, Tel.: 089/319006-0

Erscheinungsweise: monatlich (zwölf Ausgaben im Jahr)

Verkautspreis: Einzelheft DM 6,50
Einzelheft-Bestellung: Markt & Technik Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 8000 München 5

So können Sie die Zeitschrift abonnieren: Markt & Technik Abobetreuung GmbH Postfach 1163, Kochendorferstraße 40, 7107 Neckarsulm Tel.: 07132/385-263, Telefax: 07132/6563 Jahresabonnement Inland OM 69,60 Irei Haus inklusive MwSt. Jahresabonnement Austand OM 84,- frei Haus per Normalpost

Österreich: DSB-Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/643866, Jahresabonnementpreis: öS 588,-Schwelz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14, CH-5600 Lensburg, Tel.: 064/519131,

Jahresabonnementpreis: sFr. 78,-Zuschläge für Luftpostsendungen in Ländergruppe 1 (z.B. USA) um DM 35,-, in Ländergruppe 2 (z.B. Hongkong) um OM 50,-, in Ländergruppe 3 (z.B. Australien) um

Produktion: Klaus Buck (Ltg./180), Wolfgang Meyer (Stelly./887)

Druck: E. Schwend GmbH & Co. KG, Schmollerstr. 31, 7170 Schwebisch-Hall

Urheberrecht: Alle in POWER PLAY erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, euch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebene Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Haftung: Für den Fall, daß in POWER PLAY unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschlenenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken erhältlich.

Anfragen an Leo Hupmann, Tel.: 089/4613-489, Telefex: 089/4613-626

1992 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft

Vorstand: Dr. Rainer Ooll, Lutz Glendt, Oieter Streit

Verlagsleitung: Wolfram Höfle Operation Manager: Michael Koeppe

Oirektor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Anschrift des Verlages: Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar bei München, Telefon 089/4613-0, Telex 522052, Telefax 089/4613-100

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeirägern e.V. (IVW), Bad Godesberg. ISSN 0937/9754



Starcom, Luzern, bei.



	_
Computerspleletips	
Alien Breed	66
Amberstar	68
Amberstar	70
Blues Brothers	78
Commander Keen	75
Dune	74
Epic	72
Fire & Ice	76
Jim Power	66
John Madden Football	74
Leather Goddesses 2	70
Locomotion	75
Parasol Stars	67
Planet's Edge	69
Push Over	66
Shadowlands	80
Space Crusade	68
Special Forces	75

Ommo I	
Uncharted Waters	66
Dr. Bobo antwortet	
Black Crypt, Elvira 2, Chuc Rock, Imperium, Heimdall, Eco Quest, Ultima 5, Chao	\$
Strikes Back	85
Videospieletips	
Ax Battler	86
Blaster Master Boy	86
Bulls vs. Lakers	92
Desert Strike	86
GG Aleste	90
James Pond 2	92
Lemmings	86
Shi Kin Joh	86
Spanky's Quest	90
Star Parodier	92
Super Smash TV	90
Tiny Toons	88
Clue Books	
Gateway to the Savage Frontier, Teil 5	



Verlag Markt & Technik Redaktion POWER PLAY Hans-Pinsel-Str. 2 8013 Haar bei München

79



SWOTL

Uncharted Waters

Christian Ilin aus Dösingen wandelt auf Columbus' Spuren und hat sich dabei eine goldene Nase verdient. Ihr wollt wissen wie das geht? Kein Problem: Ihr müßt so weit befördert worden sein, daß Ihr die Prinzessin besuchen dürft. Man wählt also im Schloß "Secret Call" Wenn man zur Prinzessin kommt, wählt man im folgenden Menü "Court" Meistens (leider nicht immer) sagt die Prinzessin nun: "Please ask my father for support". Dann vergeht ein Tag. Jetzt geht man wieder ins Schloß. wählt "Gold" und bekommt einen Batzen Geld (Menge ist immer unterschiedlich). Danach wählt man wieder "Secret Call" usw. Wenn Ihr 60000 Goldstücke beisammen habt, deponiert Ihr das Vermögen einfach unter "savings" und dann "deposit". Nach kurzer Zeit könnt Ihr an allen Euren Galionen eine schmucke Neptunfigur anbringen.



Leute, wir brauchen mehr Cheatsl Wie Ihr wißt wird ieder veröffentlichte Tip prämiert - Wir zahlen nicht nur für die dicksten Komplettlösungen und umfangreichen Hilfen, sondern auch für kurze Cheats und Paßwortsammlungen. Also haitet Euch mal wieder ran und plündert Eure Tipsarchive.

Ein erfreulicher Trend: Immer mehr von Euch schikken Ihre Lösungen nicht nur in Papierform an uns, sondern legen den Text gleich in digitaler Form bei. Wir werden uns bemühen, Eure Disketten so schnell wie

möglich an Euch zurückzuschicken. Sollte es dennoch zu Verzögerungen kommen, werdet nicht ungeduldig. Jeder wird be-

Für alle, die mit Ihrem Computer verwachsen sind. hier eine verblüffende Nachricht: Die Sonne scheint. Also raus aus dem Haus, in die Sonne legen und die POWER PLAY im Freien lesen. Einen prima Monat, ohne Sonnenbrand mit viel Spaß wünscht,

Voler-

Danach nimmt die Geschwindigkeit ab und die Scheibe läuft mittelschnell. Bevor die Scheibe die letzte Geschwindigkeitsstufe annimmt, entsteht eine Klickpause. Bei dem ersten Klick nach der Pause muß man auf das Feld achten wohin der Zeiger im Moment deutet. Das Feld, das im 180°-Winkel von diesem Feld liegt, ist das Gewinnerfeld.

Als Beispiel: Wenn der Zeiger (befindet sich rechts von der Drehscheibe) beim ersten Klick nach der Drehpause auf Blau zeigt, wird Orange gewin-

Die Trefferquote liegt bei nahezu 100 Prozent. Trotzdem nach jedem Gewinn abspeichern, da man sich mal verschätzen kann. Man sollte erst setzen, wenn man das Gewinnerfeld ermittelt hat und kein Gold im Casino offen liegen lassen, weil es sonst schnell weg ist. Den satten Gewinn am besten im Schiffsladeraum verstauen.

Push Over

Michael Mayr aus Düsseldorf hat zusammen mit G.I. Ant die ersten 80 Level von Oceans fast genialem Denkspiel Push Over geschafft. Die letzten 20 Levels fordern lediglich gute Reflexe und einen flinken Fin-

1.01536

19.15362

20.15878

Ultima 7

21.14854

39.30734

40.31246

Sun You aus Dinslaken beseitigt endgültig alle Geldprobleme der Avatare mittels Glückspiel.

Als erstes solltet Ihr das Casino in Buccaneers Den aufsuchen. Im Gegensatz zu den beiden anderen Spielen funk-

41.32270

59.17470

60.17982

tioniert das Roulett nach einem bestimmten Prinzip. Die Scheibe dreht sich mit drei unterschiedlichen Geschwindigkeiten; das Klicken dient als

Geschwindigkeitsindikator. Wenn man die Scheibe in Bewegung bringt, dreht sie sich schnell, was man an dem schnellen Klicken bemerkt.

61.16958

79.28863

80-

Jim Power (Amiga)

Cheat gefällig? Kein Problem für Dirk Bujna aus Essen. Man geht während des Spiels in den Pausemodus "P" und tippt das Wort VELOU ein. Spielt man jetzt weiter, so hat man unendlich viele Leben, unendlich viele Smartbombs und man kann den Level mit den F-Tasten anwählen. Jim Power darf seine Mission ohne Probleme erfüllen.

2.01024 22.14342 42.31758 62.16446 3.03072 23.10246 43.29726 63.16447 4.03584 24.10758 44.30238 64.16959 5.02560 25.11782 45.29214 65.17983 6.02048 26.11270 46.28702 66.17471 7.06144 27.09222 47.20510 67.19519 8.06656 28.09734 48.21022 68.20031 9.07680 29.08718 49.22046 69.19007 50.21534 10.07168 30.08206 70.18495 11.05112 31.24590 51.23582 71.22591 12.05634 32.25102 52.24094 72.23103 13.04610 33.26126 53.23070 73.24127 14.04098 34.25614 54.22558 74.23615 35.27662 15.12290 75.21567 55.18494 16.12802 36.28174 76.22079 56.19006 17.13826 37.27150 57.20030 77.21183 18.13314 38.26638 58.19518 78.20671

Alien Breed (Amiga)

Alien Breed ist eine unerschöpfliche Fundgrube von Cheats, Walter Mayer aus Neukirchen/Enknach hat noch ein paar neue gefunden. Hier seine Auswahliste, die Ihr nur am Terminal im zweiten Level eingeben müßt

ALIENS ARE FAGGOTS: Unsterblichkeit

PISSED AS A FART, BEN JOHNSON TRAINED THESE ALIENS, PITBULLS ON THE LOOSE, SALAMAN RUSHDIE PLAYS ALIEN BREED, THE IRAQIS MADE THE WEA-PONS: Bei Eingabe dieser Sätze erscheinen hauptsächlich Gags auf dem Bildschirm, laßt Euch überraschen und genießt die witzigen Effekte.

Parasol Stars

Michael Kaiser und sein guter Kumpel Thomas Wehinger haben nach langem Ringen und diversen Regenschirmunfällen Oceans Parasol Stars durchgespielt. Inzwischen kennen sie das Spiel in- und auswendig und träumen nachts von den unterschiedlichen Kunterbunt-Extras.

FARRE

violett

orange grün bleu geib

rot orange gelb

grün blau

SYMBOL



Feinde bewegungstos

blau

weiß

BUB & BOB bewgungsice (ANTIEXTRA!)

Kugelblitz. Tötet Gegner bei Berührung.

alle kleineren Gegner paralysiert alle kleineren Gegner paralysiert alle kleineren Gegner paralysiert

rot bleu

Biltzschläge. Tötet gezielt alle Gegner. alle Gegner werden getötet

blau

Sternenhagel. Alle Gegner werden getötet

grau

Explosion. Alle Gegner werden getötet.



breun

alle Gegner werden getötet.



violett

alle Gegner werden getötet. alle Gegner werden getötet.





blau/violett

Unverwundbarkeit . Alle Gegner werden bei Brührung vernichtet.



Hintergrundtarben werden dunkler.



orange

klein während einee Levels, groß im geheimen Turm



arûn/violett

klein während eines Levels, groß im gehelmen Turm.



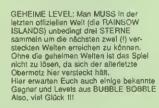
orange

ktein während eines Levels, groß im gehelmen Turm.





GEHEIMER TURM: Sammelt man drei gleiche Elemente (Bütz, Flamme, Tropfen, Sterne), so erscheint zuerst ein MIRACLE Jeder Gegner verwandelt sich in ein Rie-senextra å 100000 Pts. Nach dem nächsten Endgegner erscheint eine Tür zum geheimen Turm.



10000 Pts. pro Bewegung Il/re 500 Pts. pro Sprung 1000 Pts. pro Kneptdruck blau orange Geldsäcke à 10000 Pts. statt Früchten Kronen à 10000 Pts. statt Früchten orange blau jeder tote Gegner wird Geldsack à 10000 jeder tote Gegner wird CREDIT jeder tote Gegner wird Krone à 10000 blau alles einsammeln => 100000 Pts. grūn gelb violett 1 UP Regenbogen

blau/orange

Unverwundbarkeit

1 UP

EFFEKT

bei "CLEAR" Paprikas à 10 Pts. Radieschen à 30 Pts. Mais à 60 Pts. Schokolade à 3000 Pts. Fische od. Keulen à 5000 Pts. Rosen à 7000 Pts.

Riesenerdbeere à 100000 Pts. Riesenkuchen à 100000 Pts. Riesenfrüchtebecher à 100000 Pts. Riesentorie à 100000 Pts. Rieseneie / Riesanpommes à 100000 Pts

Regenbogen

Unverwundbarkelt

rot

schneller leufen

© 1992 by Michael Kaiser & Thomas Wehlnger



powertips

Amberstar

Frank Jaursch aus Ritterhude ist im Moment am liebsten auf der Suche nach dem Amberstar. Für dieses Spiel ist auch sein kleiner, aber gewinnträchtiger Tip für Neulinge im Rollenspielergeschäft, die unter akuten Geldproblemen leiden.

Nachdem man Silk getroffen hat, verkauft man alle eingesammelten Dietriche bis auf einen. Diesen wendet man bei der zu öffnenden Tür im Erdgeschoß der alten Villa (nordöstlich von Twinlake) an. Dahinter braucht man nun einen weiteren, um die Schatzkiste zu öffnen. Klickt man im "Gegenstand benutzen" (S.47/48 im Handbuch) den — jetzt leeren Platz in Silks Inventar an, auf dem der letzte Dietrich war, so hat man nicht nur eine offene Truhe, sondern auch stolze 99 (neunundneunzig) Dietriche.

Nicht genug damit — zurück beim Händler in Twinlake stellt sich heraus, daß es gar 225 Dietriche sind, die einem einen Gewinn von ca. 30000 bis 40000 Talern bringen. Man sollte allerdings nicht alles auf einmal verkaufen — der millionenschwere Charakter hebt sich an den rund 400 kg Geld buchstäblich einen Bruch.



Space Crusade

Space-Marine Stefan Kögler aus Pinneberg hatte wichtige Tips für alle Einsteiger in das harte Strategengeschäft zusammengestellt. Die Waffenwahl

Die vier Soldaten einer Gruppe sollten grundsätzlich mit drei schweren und einer leichten Waffe ausgerüstet werden. Dies gilt besonders für die "Imperial Fists", da bei dieser Mannschaft durch die "Suspensoren"-Ausrüstung alle Truppenmitglieder sich schnell bewegen können. Leichte Waffen bringen hier keine Vorteile.

handschuh. In Kombination mit dem bionischen Arm und dem Kraftfeld hat man nun einen Anführer der zwar nicht Feuern kann, dafür aber superstark im Nahkampf ist. Ein Kampf mit dem Dreadnought wird, falls er nicht zuvor zum Schuß kommt, zum Kinderspiel. Meistens wird der Gegner bei der ersten Attacke besiegt oder zumindest stark angeschlagen.

Der Commander der Imperial Fists sollte immer einen schweren Bolter dabeihaben und zusätzlich die Kombi-Waffe und das bionische Auge. Dieser Offizier ist zwar schlecht im Nahkampf, hat aber im Gegensatz zum Blood Angels Commander eine starke und universelle Feuerwaffe.

Der Ultra Marines Commander hat durch die digitale Waffenausrüstung die beste Auswahl. Bei jeder der drei Commander-Waffen kann er seinen "Wurf" verbessern. Die Waffe sollte je nach Auftrag gewählt werden. Generell empfiehlt sich für diesen Commander die Nahkampfaxt und die Bolzenpistole. Der Commander ist dann sowohl im Nahkampf als auch im Fernkampf relativ stark.

Die Wahl der Ausrüstung

Die meiner Meinung nach vier wichtigsten Ausrüstungsgegenstände sind folgende:



Blood Angels

- Bionischer Arm
- Kraftfeld
- Zielgerät
- Zielgerät

Imperial Fists

- Suspensoren
- Kombiwaffe
- Bionisches Auge
- Zielgerät

Ultra Marines

- Bio Suchgerät
- Digitale Waffen
- Erste-Hilfe-Ausrüstung

Zielgerät

Bei den Blood Angels sollte man die Zielgeräte an der Angriffskanone und dem Raketenwerfer befestigen. Der Commander kann dann die schwereren Feinde angreifen, während die Soldaten Orks und Gretchins beseitigen.

Die Imperial Fists und die UItra Marines sollten das Zielgerät an der Angriffkanone befestigen. Die restlichen Ausrüstungsgegenstände sollte man bei entsprechenden Ehrenmedaillen je nach Auftrag vergeben. Die Schmelzbombe und die "Blind Granate" sind sehr nützlich beim Kampf gegen viele und starke Gegner. Diese Ausrüstung sollte erst gegen | Ende einer Mission benutzt werden und nicht schon zu Beginn, beim anfänglichen Kampf gegen harmlose Orks und Gretchins.

Dei Imperial Fists und die Ultra Marines sollten so schnell wie möglich das zweite Zielgerät (bei einer Ehrenmedaille) benutzen. Hat man vier Ehrenmedaillen, die man gegen einen höheren Rang eintauschen kann, sollte man dies nicht tun. Meiner Meinung nach sind vier zusätzliche Ausrüstungsgegenstände (also insgesamt alle acht) viel wichtiger und nützlicher, als ein zusätzlicher Befehl.

Die Befehle

Auch die Befehle sollten je nach Mission gewählt werden.

Beispiel: Die Mission lautet "Bergen eines Gegenstandes", wichtigster Befehl: "Bewegt Euch!".

Eine allgemeine Aussage über die Wichtigkeit eines Befehls ist aufgrund der unterschiedlichen Missionsarten nicht möglich. Bevor ein Befehl ausgewählt wird, sollte man ihn genau lesen, denn die meisten Befehle gelten nur für die Soldaten. Dies wird besonders von Einsteigern schnell überlesen. Nur der Befehl "Photon Granaten" gilt für das gesamte Team incl. Commander (Blood Angels).

Missionsarten

1: Feinde vernichten. Bei solchen Missionen sollte man darauf achten, möglichst die Feuerkraft zu erhöhen. (Zielgeräte und "Feuer" befehl)

2: Gegenstände finden, zerstören oder bergen. Hier sollte man möglichst schnell laufen können, um anderen Gruppen zuvorzukommen. Spielt man alleine, ist das natürlich nicht so wichtig. Leichte Waffen und "Bewegt Euch" Befehle.

Planet's Edge

Frisch aus dem Vakuum: New World's Science-fiction-Epos wurde von Carsten Eiffler aus Pleckhausen erfolgreich gelöst.

1. Vergeßt am Anfang das Handeln mit anderen Schiffen; die wollen meist so viele Rohstoffe von Euch, wie Ihr niemals auftreiben könnt.

2. Paßt auf Piraten auf! Das sind die großen, grauen, hufeisenförmigen Schiffe. Mit denen könnt Ihr es erst aufnehmen, wenn Ihr ein ebensogro-Bes Schiff besitzt.

3. Bevor Ihr Euch auf andere Planeten hinunterbeamt, speichert das Spiel ab. Es passiert schneller als Ihr denkt: Ihr schaut Euch ein bißchen um und schon seid Ihr überrumpelt worden und müßt wieder von Eurer Mondbasis starten.

4. Wenn Ihr mit einer Basis nicht so ganz klarkommt, beseitigt einen der Einheimischen. Die haben oft Pläne, Karten, Schlüssel oder Waffen bei sich, die sie Euch freiwillig nicht geben werden.

5. Am Anfang empfehle ich Euch folgendes:

Bestückt Euer Raumschiff mit dem kleinsten Triebwerk, dann habt Ihr Platz für acht Einheiten Rohmaterialien.

Dann solltet Ihr mal folgende Systeme abfliegen, um Euren knappen Vorrat an Rohstoffen aufzufrischen.

Übrigens: Wenn Ihr einmal in einem System wart, könnt Ihr später per Autopilot hineinflie-

Die Profis bei Problemen mit schweren Rollenspielen

Lösungsservice Berry & Strothe

BEUTSCHE KOMPLETTLÖSUNGEN inkl. PLÄNE

- * Amberstar * Dragon Wars * Fate Gales of Dawn (DM 39.-) * Pool of Radience

- Page Gales of Dawn (Dw 93.9)
 Pool of Radience
 Champions of Krynn
 Secret of Indian (Proposition of Proposition o
- Elvira 2 Legend demnáchsi Eye of the Beholder 2 Kings Quest 1-5 Ultima 5 + 6 Ultima Underworld Laryy 1-3/Lerry 5 Bards Tale III

Preise für Kpf. Lösungen inkl. detall: Pläne DM 27.- zuzügt. Versandkosten, NN DM 10.-, Vork. VS DM 4. ab 3 Kpl. Lösungen inkl. Pläne keine Versandkostenil Druckfehler und Preisänderungen vorhahlten.

Bestellung rund um die Uhr bei: Lösungsservice RICHARD BERRY Poppenreuther Str. 3, 8510 Fürth

Tel.: 0911/7905102

Chaud-

Rajiv Chaudhry Gurtenweg 50 3074 Muri / Bern

Programme für Amiga, Atari, PC, C64, Game Boy, Sega Mega Drive, Super NES, Sega Game Gear, Atari Lynx, Neo Geo. Telefon ab 17.00 Uhr 031 / 951 06 29



AXTUELLE Neverscheinungen		Amiga	Alari	PC	LÖSUNGSBÜCHER NEU
Prophecy of the Shadow Bark Queen of Krynn 1869 Carrier Strike	DV	79,90 89,90		79,90 79,90 94,90 94,90	Elvira 2 29,90 Indiana Jones 4 29,90 Laura Bow 2 29,90 Monkey Island 2 29,90
Crisis In the Kremlin Risky Woods Aquaventura Lure of Temptress	DA DA DA DV	69,90 64,90 74,90	69.90 74.90	99,90 79.90 89,90	NEU: ÖSTERREICH Tel.: 0222/58790B1 10.00-18.00 Uhr
Galeway Monkey Island 2 Elernam Jaguar XJ 220	DV DA	94,90	64.90	79,90 94,90 89,90	VERSANDKOSTEN: 10 DM Machnahme, 5 DM Vorkasse Expreß: 8 DM, Karton: 4 DM Aulpreis
World Tennis Championship Hardball 3 Stone Age	DA DV	64,90	64,90	79,90 79,90 64,90	ACHTUNGI HIER SPAREN SIE GELDI
Powermongel Cadaver Formula One GP Global Effect	DA DA DA	64,90 89,90 79,90	64,90 89,90	89.90 89.90 89.90	BESTELLUNGEN AB 100 DM Sind versandkostenfrei
Espana 92' Carl Lewis Challenge Championship Manager	DA	64,90 64,90	64.90 64.90	79,90 74,90	TELEFON-BESTELLSERVICE
Grand Prix Unlimited Ishar Prish Over Leather Godesses 2	DA DA DV	79,90 64,90		79.90 79.90 74.90 89.90	Schleswig-Holstein: 0461-44006 17-21 Uhr Niederesachsen: 05051-59688 14-21 Uhr Nordrhein-Westfalen 02195-7758 14-21 Uhr Rhemland-Ptatz 06202-18947 17-21 Uhr Baden-Würtlemberg: 07171-68983 17-21 Uhr
B-17 Flying Fortress Darklands Indrana Jones 4 Das Schwarze Auge	DA DA	79,90	79,90	119,90 129,90 94,90 94,90	Bayern: 0821-513001 10-18 Uhr Zentrale: 06196-84747 10-18 Uhr 06196-3276 Fax: 06196-82467
Der Patrizier The Humans	DV	79,90 64,90	79,90	94,90 74,90	Preisänderungen und Irrtümer vorbahalten.

LAOENGESCHÄFTE: BESUCHEN SIE UNS DOCH MAL ...

A-1060 WIEN
0-2130 PRENZLAU
W-2060 BAD OLDESLOE
W-4047 DORMAGEN
W-6050 OFFENBACH
W-6231 SCHWALBACH/TS
W-6460 GELNHAUSEN/HA!LER

Mariahilferstr. 23-25 An der Schnelle 68 Bahnhofstr. 55 Krefelder Str. 11-13 Lulsenstr. 70 Marktplatz 39 Heimattriedering 11 Hunoldsgraben 11

2 DM Rabalt erhalten Sie, wenn Sie sich auf Power Play

bezlehen.

- Nekkar 1: hier findet Ihr New Elements, aber nur 20 Einheiten. Fliegt also so lange, bis Ihr sie zusammenhabt.
- Tias 4: Alien Metals
- Sheratan 5: Common Liquids
- Acamar 3: Crystale
- Phact 7: Alien Gases
- Nusakan 3: Heavy Metals
- Seginus 8: Soft Metals
- Sarin 1: Alien Gases
- Venus im eigenen System:
 Unmengen von Heavy Metals
 Hier noch ein naar Systeme

Hier noch ein paar Systeme mit Sternenbasen oder Stationen:

- A-Centauri
- Rutilicus
- Fomalhaut
- Rana 1
- Zaurak
- Alhena 8
- Alula 4
- Alkaid 1
- Kornephoros 3
- Eltamin 7

Auf der Planetenoberfläche nehmt Ihr am besten den Handlaser und den Armor-Anzug, die Ihr mit der Taste W bei der jeweiligen Person wählen könnt.

Leather Goddesses of Phobos II

Besonders gehaltvolle Rätsel hat das neue Adventure leider nicht zu bieten. Wenigstens können wir uns zusammen mit Sebastian Skarupkea aus Mainz an den zahlreichen Lederschönheiten erfreuen, das ist ja schließlich auch was. Lösung 1 — Lydia bzw. Zeke:

Zuerst besorgt man sich einmal alle wichtigen Gegenstände in Atom City: Ein Glasschüsselchen aus dem Diner, eine Flasche Sulphur aus dem Schrank des Doktors, ein Stück Gummischlauch (Rubber) aus der Werkstatt der Tankstelle, wo man auch gleich das Funkgerät aus dem Wagen des Generals mitnimmt, und eine Flasche Whiskey (oder was auch immer) aus der Bar. Dann geht man in Prof. Sandlers Haus, wo man kurz mit Jimmy über Aliens redet, begibt sich dann in den Keller und schaltet die seltsame Maschine durch Umlegen des Hebels ein. Das zieht ein Unwetter an. das große Wassermassen in den Bergen herabregnen läßt. Als nächstes geht man zum Fluß, der sich hinter der Absturzstelle des Raumschiffes befindet, und steigt in das dort wartende Boot. Nach kurzer

Fahrt gelangt man an die Hinterseite der Army Base, wo sich günstigerweise ein Loch im Drahtzaun befindet. Man klettert hindurch und betritt das Gebäude. Im Spind am Eingang befindet sich die passende Uniform eines Sergeanten, die man sogleich anzieht. Jetzt ist es ein leichtes, die Base immer wieder zu betreten. Im Hauptquartier (HQ) findet man in der Schreibtischschublade einen kleinen Schlüssel. Dann betritt man das Kontrollzentrum des Reaktors und schaut sich die 5 Monitore an. Den Code notieren und sich merken, wieviel man zu jedem 4-Digit-Code addieren muß.

Nun geht man zum Haus des Generals, wo man den Sekretär mit dem kleinen Schlüssel öffnet und sich den rosa Brief nimmt. Dann geht man zum örtlichen Etablissement und klingelt bei der Dame, die diesen Brief geschickt hat. Diese gibt einem eine Mappe, in der ein Codewort steht. Jenes schlägt man in der (hoffentlich vorhandenen) Anleitung nach und addiert zum nebenstehenden Code die oben erwähnte Zahl. Diese Summe notiert man. Im Reaktor öffnet man mit diesem Code den Tresor und entnimmt das Isotop. Nun stöbert man Lydia bzw. Zeke auf, um (nach einem kleinen Einschub) zur Wahrsagerin neben dem Motel zu gehen. Durch diese nimmt man in einer Sance Kontakt zu Barth auf. Dieser ist beim Gebrauchtwarenhändler.

Dort angekommen, mischt man Sulphur, Rubber und Alkohol im Schüsselchen, was die perfekte Alien-Medizin ergibt. Dieses und das Isotop gibt man Barth, womit er fürs erste zufrieden ist. Die aufgebrachte Menge wird man los, indem man auf dem Funkgerät den dreistelligen Code einstellt und das Gerät dann benutzt. Jetzt noch schnell zum Raumschiff, wo man im Heck die von Barth erhaltenen Teile dem Umriß nach einsetzt und auf zu... Planet X:

Hier geht man sofort ins Hotel, wo man sogleich den Computer anklickt, wodurch eine Gesandte des Council erscheint. Das Council entscheidet, die Verteidigung der Erde zu unterstützen und gibt einem eine selbstaufnehmende Schallplatte und ein Unsichtbarkeits-Armband. Man steigt wieder ins reparierte Raumschiff und fliegt nach...

Nach einer weniger geglückten Landung begibt man sich

sofort zum Gebäudekomplex auf der entfernten Anhöhe. Man verläßt die Küche gleich in Richtung Vorhalle, wo man durch die Tür in der Mitte den Kerker betritt und die Gefangenen von Planet X befreit. Nun wieder in die Vorhalle und das Unsichtbarkeits-Armband aktiviert. Dann schreitet man durch den Vorhang zur Linken und lauscht den Gesprächen. So erfährt man, wie man die Sicherheitsvorkehrungen Führungsraumschiff umgeht. Nach einiger Zeit wiederholt die Anführerin immer wieder einen längeren Text, den man mit Hilfe der selbstaufnehmenden Schallplatte aufnimmt, um so ein Beweisstück für die Bösartigkeit der Leather Goddesses zu haben.

Nachdem man dies getan hat, eilt man zum Raumschiffparkplatz, wo man jetzt ungestört die Führungsrakete besteigen kann, da die Wachen von den Gefangenen gut abgelenkt worden sind. Man versteckt sich in der Toilette, verweilt dort den ganzen Flug über und verläßt die Örtlichkeit erst wieder, nachdem die Leather Goddesses mit Kampfgeschrei das Raumschiff verlassen haben. Man steigt ebenfalls aus, schleicht sich um die tobende Menge und eilt zur Radiostation. Dort legt man die aufschlußreiche selbstaufnehmende Schallplatte auf und betätigt den kleinen Hebel. Geschafftl

2. Lösung - Barth:

Barth muß sich in Atom City alle Teile zusammensuchen, die für die Reparatur seines Fluggeräts benötigt werden. Vor dem gesperrten Tunnel findet er ein Verkehrshütchen, im Indianerzelt eine Mülltonne, in der eine Leere Flasche liegt. Dort befindet sich noch ein Colaautomat, dem man nach Drücken des Rückgabeknopfes ein Geldstück entnehmen kann. In der Bar wirft er die letzte farbige Kugel in eines der Löcher und nimmt sich aus der nun erscheinenden Reihe die schwarze Kugel. Neben der Kirche steht ein rotes Stoppschild, das man mit seinem Laser zu Fall bringt. Im Store gibt man einem älteren Herrn die Münze und nimmt sich dafür einen Kürbis.

Nun noch schnell zum Barber, um den Sheriff auf einen aufmerksam zu machen. Betritt man nämlich nun die Zelle, wird man eingesperrt und kann sich die Seife nehmen. Mit dem Laser verpaßt man der Wand eine neue Tür und flüchtet sich zu Jimmy. Diesem gibt man den leeren Laser und nimmt sich das Bügeleisen. Da man jetzt alle Sachen hat, trifft man Lydia und Zeke beim Gebrauchtwagenhändler. Lydia und Zeke vertreiben mit dem obengenannten Trick die Menge und man begibt sich zu dem defekten Raumschiff. Dort setzt man an der Rückwand die gesammelten Gegenstände der Umrißform nach ein und los geht's zu...

Planet X:

Da ab hier die beiden Lösungswege parallel verlaufen, möchte ich Euch bitten, den Rest dem 1. Lösungsweg zu entnehmen.

Natürlich unterscheiden sich die verschiedenen Lösungen, besonders was die Dialoge angeht, weshalb ich nur raten kann, alle Versionen einmal durchzuspielen und auch noch einige andere Dinge zu probieren, die in meiner Lösung nicht angesprochen sind.

Amberstar

Tim Huege aus Detmold kann noch einige Ergänzungen zur Lösung in der PP 7/92 machen:

— Der alten Kräuterfrau sollte man die blauen und roten Pilze geben. Zum Dank wird bei dem Charakter, der ihr die Pilze gibt, eine Eigenschaft permanent erhöht.

— Die beste Waffe ist der Frostbeißer. Weitere gute Waffen sind die Sichel der Rückkehr, das Heilige Schwert und die Mörderklinge. Den Waffenbalsam sollte man schon für diese Waffen verwenden.

— In den älteren Amiga-Versionen von Amberstar gibt es einen Fehler. Benutzt man nämlich den Waffenbalsam an einer Waffe aus dem Inventar eines Charakters, so wird nicht nur diese, sondern auch die aktive Waffe des Charakters (genauer: der Charakter selbst, also auch wenn man eine neue Waffe aktiviert) gesteigert.

— In Sansris Tempel findet man an einer Stelle einen Bi-Händler. Wer diesen aktiviert, ist selbst schuld: Er ist verflucht, hat Schaden 0 und senkt die Stärke erheblich.

— Man sollte lieber Kräuter als Tränke verwenden, da sie leichter und billiger sind. Zu kaufen sind sie in Illien.

— Bothor in Illien zahlt mehr für Gemmen als es normale Händ-Ier tun.

Einige Feinheiten, die nicht im Handbuch erwähnt werden:
— Charaktere mit mehr Charisma müssen in Shops weniger bezahlen bzw. schlagen höhe-

re Preise für verkaufte Gegenstände heraus.

- Die Tragkraft eines Charakters beträgt die Stärke in kg.

 Je schneller ein Charakter ist, desto eher führt er seine Aktion im Kampf aus. Dies ist für Kampftaktiken sehr wichtig. - Glück wirkt sich darauf aus, ob z.B. Fallen ausgelöst werden oder wie viele permanente Punkte ein Charakter an bestimmten Stellen dazubekommt.

Einige allgemeine Tips:

Fallen-Finden und Fallen-Entschärfen sind unwichtig, wenn man Schlösser-Öffnen schnell auf 100 (oder mit Silberringen höher) setzt, da einem dann nichts mehr passie-

Man sollte einen weiblichen Charakter wählen, da man während des Spiels viel mehr männliche als weibliche Charaktere findet, es aber einige Gegenstände gibt, die nur von weiblichen Charakteren benutzt werden können.

Magische-Spruchrollen-Lernen kann man vernachlässigen, da man einfach vor dem Lernen speichern sollte und evtl. bei Mißlingen den alten Spielstand laden kann. Das kann allerdings sehr nervenaufreibend sein.

Man sollte bei seinem Anfangscharakter sehr stark auf



Die Zwergenkrone ist ein sehr guter Helm, den man so lange wie möglich behalten sollte.

Gibt man (bei der Amiga-Version) das Wort Schnism ein, erscheint eine Meldung. Man sollte es mehrmals hintereinander eingeben, es passiert natürlich nichts. Es könnte ein Cheat-Modus existieren (der Text ist im Programm enthalten, das richtige Wort habe ich aber bisher noch nicht gefunden). Vielleicht ist das aber auch nur ein Gag der Programmierer.

 Beim Zusammensetzen der Amberstücke wird man belohnt. Man bekommt auch 10 Spruchpunkte. Die hatte hinunglücklicherweise terher mein Dieb.

Geld sollte man in den Truhen liegenlassen, wenn man es nicht mehr tragen kann. Man kann es sich auch später holen. Hat man es sich jedoch schon genommen, kann man es nicht mehr zurücklegen.

- Wer eine alte Amiga-Version besitzt, dem kann es passieren, daß das Programm recht häufig abstürzt. Dies ist z.B. der Fall beim Fernwaffenkampf, wenn der Spruch Hellsicht aktiviert ist und an vielen anderen Stellen. Bei Thalion-Software kann man eine neuere Version anfordern.

Kelvins Harfe läßt ein Musikmenü erscheinen.

- Läßt man bei einem Weisen oder durch Identifikation einen identifizieren, Gegenstand kann man von nun an seine Eigenschaften jederzeit durch einen Klick auf das aktivierte Auge erfahren. M-B-A ist dabei der magische Bonus der Rüstung und M-B-W der magische Bonus der Waffe. Diese steht nämlich nicht im Handbuch. Manche Gegner können nur mit Waffen verletzt werden, die einen magischen Bonus besitzen, z.B. Wasserdämon, Bralkur.

Der Paradeschild ist nullhändig, d.h. er kann auch mit einer zweihändigen Waffe verwendet werden.

Der Langbogen des Sobek ist zweihändig, er kann also nicht verwendet werden, da kein Platz mehr für die Pfeile vorhanden ist.

- Sollte in Sansris Tempel eine Horde Hügelorks und Kobolde kommen, oder in Vielauges Burg plötzlich ein Wasserdämon ankommen, hat man eine ältere Version erwischt.

- Der Villenschlüssel, den man im Brombeerbusch findet, ist ein "red herring", d.h. er ist für die Lösung des Spiels unwichtig.

- Die Fähigkeit Suchen wirkt nur für Bonusgegenstände.

 Der Adler ist das schnellste und beste Fortbewegungsmittel. Deshalb sollte man die Drachenburg möglichst früh besu-

Man sollte sich Kopien von Disk C anfertigen, so daß man mehrere Save-Disks zur Verfügung hat. Die Karten werden auf Disk B gespeichert.

- Der Lokator ist äußerst nützlich, weil man bestimmte Orte viel besser wiederfindet. Hier einige Koordinaten:

Wilderness: Twinlake: 211/217 Illien: 157/134 Snakesign: 217/348 Weiße Gilde: 279/167

Schwarze Gilde: 265/306 Dönners Mine: 091/359 Grab Relanukhs: 289/269 Rätselturm: 365/368 Altar (Ende): 049/329 Froschteich: 124/275 Sansris Tempel: 199/357 Feste Godsbane: 209/047

Crystal: 234/120 Gemstone: 130/366 Ranger-Gilde: 081/233 Graue Gilde: 090/138 Tempel d. M.: 177/044 Dorasmine: 260/225 Kräuterfrau: 140/265

Rätselmeister: 377/361 Sumpfstation: 172/286 Drachenburg: 102/077 Wachhaus Palad.: 214/059 Gänge d. Fried.: 315/075 Alte Rangergilde:310/106

Strudel: 146/011 Bei Ship's End: Vielauges Burg: 011/36 Schatz (V.B.): 044/028 Kampftaktik:

Ich habe mir eine sehr wirkungsvolle Kampftaktik erarbeitet, mit der man fast jeden Gegner besiegen kann, ohne selbst Schaden zu nehmen. Voraussetzung ist ein schneller Krieger (Anfangscharakter) und ein anderer schneller Charakter (vorzugsweise Silk).

Die Monster greifen immer den Charakter direkt unter sich an. Befindet sich dort keiner, wird der Charakter diagonal links unten angegriffen. Wenn auch dort keiner steht, wird der Charakter rechts unten attackiert. Durch diese Regelmäßigkeit ist folgende Taktik möglich und auch sehr erfolg-

versprechend.

Der Krieger (X) bleibt auf seiner Position, die man schon vor dem Kampf einnehmen sollte, stehen und greift den Gegner (G) in jeder Runde an.



KaroSoft

AMIGA

1869, komplett deutsch	82.50	Indiana Jones (Gratik Adv.) kpl. dt.	69
Althucks, Handbuch deulsch	71,50	Ishar, Anleitung deutsch	75.50
Alibus A 320, komplett deutsch	99.	Jaguar XJ 220, Handbuch deutsch	64.
Amberslar, komplett deutsch	79,50	Kings Ouest V, kompl. deutsch 1 M8	74.50
AMDS, deutsche Version	105	Knights of the Sky, Handb, deutsch	79,50
AMOS · Compiler/AMDS 3 D	59/74.50	Legend, Handbuch deutsch	74.50
Bane of the Cosmic Forge, kompl. dl	75,50	Loid of the Rings Antig, deutsch	64.
Ballie Isle, komplett deutsch	74.50	Lure of the Temptress, kompt. dt.	71.50
Battle Isle Daladisk deutsch	45.50	MAD TV, komplett deutsch	74.50
Bundesliga Manager professional	74.50	M 1 Tank Platoon, Handb, deutsch	79.50
Carl Lewis Challenge, Anleitung dj.	64.	Mighl & Magic III, komplett deulsch	74,50
Casiles, komplett deulach	71.50	Monkey Island, kompl. deutsch 1 MB	74.50
Championship Manager, Anteilung dt.	69	Monkey Island II. kompl. deutsch	85,
Civilisation, komplett deutsch	82.50	Dsiris, Anleitung deutsch	a. A
Conquest of the Longbow, Handb. dt.	74.50	Pacific Islands, kompl. deutsch	71,50
Cool Croc Twins, Anleitung deulsch	64.	Patrizier, komplett deul sch	79.50
Das Schwarze Auge, komplett dl.	79.50	Perfed General deutsch	82,50
Discovery, Anleitung deutsch	71.50	Pinball Dreams, Anieltung deutsch	64.
Die Hard II, Anleitung deutsch	64	Police Quest III, kompleti deutsch	74.50
Dune, komplett dautsch	74.50	Populous 2, Handbuch deutsch	71.50
Dynablasiers_deutsch	71.50	Railroad Tycoon, kpl. deulsch 1 MB	79.50
Elvirall, komplett deulsch 1 MB	71.50	Red Baron, komplett deutsch 1 MB	74.50
Eye of the Beholder, kpl deutsch	74.50	Regent, deutsch	74,50
Eye at the Beholder II, kpl. dt.	85.	Sensible Soccer, Anleitung deutsch	64.
Epic Anleitung deutsch	67 -	Silent Service II 1 MB, Handb, dl.	79.50
F15Sir, Eagle II, Handb. dl 1M8	79.50	Sim Ani, komplett deutsch	88,50
F1. of the Intruder, Handb. dt. Rest	45	Space Max, komplett deutsch	69.
Fire & Ice Antell ung deutsch	64	Space Shuttle, komplett deutsch	99.
Global Conquest, Handbuch deutsch +		Space Duest IV, komplell deutsch	74.50
Global Effect, komplett daulsch	79.50	Special Forces, Handbuch deutsch	79.50
Graham Tayler Soccer Manager	64	Their tines! Hour, dl. Anleitung	75.
Grand Prix (Formel I) Handbuch dl	79.50	Ullima VI, Anleilung deutsch	71.50
Hook, Anteltung deutsch	69	Warrlors of Releyne, Anleil ung dt.	71,50
Humans, komplett deutsch	74,50	Winter Super Sports 92, Anlig. dt.	64
Kaiser Comp u. Breltspiel kpl. dl.	99,-	Zak McKracken, kpl. deutsch	67.
Larry V. Handbuch deutsch 1 MB	74,50	X- Copy Tools (neueVers.)	-
Lure of the Templiess, kompt dt.	71,50	mitHardware	86,50

ATARIST

Anbus A320, komplett deutsch
Amberstar, komplett deutsch
Bundesliga Manager professional
Cadaver, komplett deutsch
Carl Lewis Challenge, Anieil ung di
Castles, Anleitung deutsch
Das Schwarze Auge, komplett dt.
Elvira II, komplett deutsch
Indiana Jones (Gratik Adv.) kpl. dl.

11 01	
Kaiser, Comp. u. Brellspiel, dt.	99.
M 1 Tank Platoon, Handb, deutsch	79.50
Pacific Islands, komplett deutsch	71.50
Populous 2, Anlig, deulsch	71.50
Raifroad Tycoon, komplett deutsch	79.50
Silent Service II, Handbuch deutsch	79.50
Special Forces, Handbuch deutsch	79.50
Ultime VI, Anleitung deutsch	71.50
Mallara CT Compound Antions	

1869, komplett deutsch	89
A-Train, komplett deutsch	+ 95
Aces of the Pacific, kompl. dt. (386)	82,50
Alrbucks, Handbuch deul sch	79.50
Airbus A 320, komplett deulsch (386)	99.
ATP, deulsche Version	112,50
B 17, Handbuch deutsch (386)	99.
Battle Isla Daladisk komplett dautsch	45.50
Buds of Prey_Handbuch deutsch	+ 97,50
Bundesliga Manager prof. dl.	+ 97,50 74,50
Carl Lewis Challenge, Anlig deutsch	.79.50 82.50
Chessmaster 3000, Antertung deutsch	82.50
Clvilzation, komplett deutsch	95,
Conquest of the Langbow, kampt. dt.	82,50
Crisis of the Gremlin, Handbuch deutsch	99.
Darklands, Handbuch deutsch	99.
Dark Queen of Krynn, englisch	74.50
Dark Seed, komptett deutsch Das Schwarze Auge, komptett deutsch	89,-
Dune, komplett deul sch	89.
Dynablasiers, Anleitung deutsch	B2.50 75.50
Elvita II, komplett deutsch	82.50
Eye of the Beholder I, knmpleti deutsch	89.
Eye of the Beholder If, komplett deutsch	89.
Epic, Handbuch deutsch (386)	
	74,50
Eternam, komplett deutsch	89.
F 16 Falcon 3.0, Handbuch deutsch (386)	
Flight Sim. 4.0 deutsche Version	144,-
Scenery Deutschl, I FS 4 dl u. Des.	59,
Scenery DI, Küsten I, FS 4 dl. u Des.	49.
Scenery Calitornia "neu"	99.
Scenery Sound & Graphics Upgrade	69,
Global Conquest, Handbuch deulsch	+a A.
Grand Prix Unlimited, Handbuch dt.	79,50
Gunship 2000, Handbuch deutsch	99,
Indiana Jones III, VGA-Vers. kpl, dt	89.
Indiana Jones IV, angl. Version	89.
Indiana Jones IV, kompli deutsch	+ 97.50
Ishar, Handbuch deutsch	75,50
Kings Quest V/VGA, kpl. deutsch	99,-
Larry V, VGA, komplett dautsch	82,50
Laura Bow II, komplett dentsch	82,50
Leather God, of Phobos 2, kpl. dt.	+ a. A
Links, Golf-Simulation, Handbuch dt.	94,50
Links Courses: Fires L., Bountil./Bay Hill/	
Lost Treasures of Infocom	112.50
Luce of the Templiess, komplidt.	82.50
Pinehurst/Hyatt u Barlon Creek, je	44
M 1 Tank Platoon, Handbuch deutsch	94.50
Monkey Island, komplett deutsch VGA HE	
Monkey Island II, VGA, komplett deutsch	89
monney and ite in, early with piet i usu/suit	00,

EVI	
Pacific Islands, komplett deutsch	79.50
Patrizier, komplett deutsch	89.
Police Duest III, VGA, komplett deutsch	82.50
Pools of Darkness, komplett deutsch	89.
Powermonger, Handbuch deutsch	79,50
Railroad Tycoon, dt. Handbuch	94,50
Rampart, Handbuch deutsch	79,50
Red Baron, komplett deutsch, VGA	82,50
Sargon V (Schach), kemplel (deutsch	86,50
Secret Weapons of the Lutt wafte	89,90
Handbuch deutsch für die.	22,50
P 38/P 80 Iur SWOTL fe	33,90
HE 162101 SWDTL	39,90
Silent Service II, Handb. dl.	82,50
Sim Ani, komplett deutsch	88,50
Sim Earth, komplett deutsch SimCity v. Populous, Handb, dt	95,-
Space Quest IV VGA kompt. deutsch	74,50
Slattrek 25 th Ann., kompl. deutsch	82,50
Thealte of War, Handbuch deutsch	97,50 85,50
Ullima VII. Anleitung deul sch (386)	89,-
Ullima Tulogy IV/V u. VI, Anl. di	89,-
Ultima Underworld, Anleilung dl.	89.
Wing Commander II, komplett deulsch	95.
Wing Commander II. Hendbuch, dl	89.
Wing Comm. II Speech Pack, fle. Vers.	39,90
Wing II Dperation Disk I, t. e. Vers.	49
Wing Commander I De Luxe Edition	99
Ellminator-Game-Card (bis 50 MHz)	69,50
Gravis-Joystick, schwarz	81,95
"Thrust- Master" Flight Contr Stick	175.
"Thrust: Master" Weapon Contr Stick	175,
AdLib-Soundkarte deutsch	129,-
AdLib-Soundkarte "Gold" Stereo	+475.
Soundblaster 2.0, Handb, deutsch	239,-
Soundblaster pro Handb, inkl WI.3.1Tr.	415.
CD-ROM Chessmaster 3000	105,-
CD-ROM Wing Comm. I m. Miss Tu II	t35.
CD-RDM Larry V	99,-
CD-RDM Kings Quest V	99,-
CD-RDM North Polar	199.
CD-ROM Gunship i u. Midwinler I	119,
CD-RDM Mammals (Säugeliere) Weitere CD-Roms lieferbar	89,-
Assettate PD-Uottis Halatons(a.A.
A PA ACILIA DI A A A A A	

3,5*-Disketteniohne Autorels

+ = Ber Drucklegung noch n. liel erbar. Änderungen vorbehalten I

SPIELELISTE KOSTENLOS (BITTE UM ANGABE DES COMPUTERTYPS). VORKASSE 6,- • UPS-NACHNAHME 13,- • POST-NACHNAHME 9,-

Rufen Sie uns an: TO 021 03-4 20 88 oder 01 61/2 21 70 07

OPER SCHREIBEN SIE UNS: POSTFACH 404 · 4010 HILDEN Kein Ladenverkauf, nur Versand.

Die Missionen: In Epic gibt es zwei grund-

Der andere schnelle (!) Charakter wechselt immer von Punkt 1 zu Punkt 2 und zurück. Ist wenigstens dieser Charakter schneller als die Monster, die ihn erreichen können, wird er immer angegriffen, da er aber schon weg ist, wenn der Angriff erfolgt, nie getroffen. Dies geht nur bis zu einer bestimmten Anzahl von Gegnern. Dann muß man halt mit dem schnellen Charakter immer zwischen 1 und 2 wechseln und mit allen anderen aus der hinteren Reihe mit Fernwaffen angreifen, da sonst der Krieger auch angegriffen würde.

powertips

Auf Zaubersprüche wie Wirbeisturm oder Auflösung sollte man nicht mit den SLP sparen, da man diese Sprüche erst in der Feste Godsbane findet und sie einem da überhaupt nichts mehr nützen.

Epic

Benjamin Ducke aus Berlin hat Digital Integrations Weltraumepos erfolgreich überstanden. Hier sein Computerlogbuch, inklusive aller Paß-

Die Waffensysteme:

Laser: Die schwächste Waffe. Sie eignet sich jedoch aufgrund ihrer Geschwindigkeit gut für die Jagd auf schnelle Feindjäger (besonders Laser 3 und 4).

Plasma: Eine sehr durchschlagskräftige Waffe — für Gebäude und große, träge

Photon: Diese Lenkwaffen haben eine hohe Geschwindigkeit und Effektivität. Daher eignen sie sich sowohl für den Einsatz gegen sämtliche Feindschiffe als auch für Bosämtliche denstationen. Für größere Gebäude sollte man jedoch auf Plasma zurückgreifen.

- Epical: Eine Waffe, die über ungeheure Durchschlagskraft verfügt. Jedes Schiff (mit Ausnahme der größten) und jedes Gebäude läßt sich mit einem Schuß zerstören. Dabei ist die Reichweite allerdings stark begrenzt, so daß man nur auf kurze Distanz eine Wirkung er-

Cobalt: Erst in der letzten Mission bekommt man ein einziges dieser Geschosse zur Verfügung gestellt, um das Flaggschiff der Rexxonen-Flotte zu vernichten (siehe Beschreibung der Missionen).

Allgemeines:

sätzlich verschiedenartige Typen von Missionen. Zum einen müssen Einsätze auf Planeten absolviert werden, bei denen man bestimmte Gebäude und Installationen zerstören muß. zum anderen gibt es Gefechte im Weltraum, bei denen zumeist soviele feindliche Jäger wie möglich abgeschossen werden müssen. Allen Missionen gemein ist, daß man sie dann abgeschlossen hat, wenn man 100 Prozent erreicht hat (wird im Cockpit angezeigt). Diese 100 Prozent werden je nach Mission durch die Vernichtung eines einzigen großen Hauptzieles erreicht, oder man muß sie sich durch mehrere kleine Ziele erkämpfen.

Mission 1:

 Auftrag : Schieße einen Korridor durch das Minenfeld, um der Flotte den Durchflug zu ermöglichen!

Tips: Diese Mission ist sehr einfach: nur die Photon-Waffe anwählen und jede Mine abschießen, die man sieht. Den einen Kampfflieger sollte man am besten mit Laser Nr. 4 ausschalten.

Mission 2:

Paßwort: Auriga

- Auftrag: Zerstöre die Radarstation auf dem Planeten!

- Tips: Das Hauptproblem bei dieser Mission ist das sehr knappe Zeitlimit, daher sollte man sehr zielgerichtet handeln, ohne sich großartig mit anderen Jägern oder Bodenstationen anzulegen. Außerdem sollte man beachten, daß vor der Zerstörung der Radarstation zunächst einmal der sie umgebende Schutzschirm abgeschaltet werden muß. Man folgt also der ersten Straße, die man kurz nach dem Eintreffen bemerken sollte, bis zur Radarstation. Dort angekommen, folgt man der nächsten Straße rechts bis an ihr Ende und zerstört dort die vier Generatorblöcke. Dann fliegt man wieder zur Radarstation und zerstört auch diese.

Mission 3:

- Paßwort: Cepheus

- Auftrag: Zerstöre sämtliche Minenkolonien und Raumflughäfen auf der Planetenoberfläche!

- Tips: Zunächst in die Mitte des Einsatzgebietes fliegen. Dann fliegt man einfach zu dem Punkt, an dem sich alle Straßen treffen und folgt dann einer Straße nach der anderen bis an ihr Ende, um die Gebäude, die dort stehen, zu zerstören. Die ideale Waffe für diesen Auftrag ist Plasma.

Mission 4:

— Paßwort: Apus

Auftrag: Zerstöre den gigantischen Computerkomplex und die Raumflughäfen auf dem wichtigsten Industrieplaneten der Rexxonen!

-Tips: Wie immer sollte man auch hier zunächst in die Mitte des Einsatzgebietes fliegen. Hier befinden sich vier Computertürme und drei Raumflughäfen. Um herauszufinden, welche der vielen Türme für das Missionsziel wichtig sind, visiert man sie am besten alle mit einer Lenkwaffe (Photon) an. Im Display erscheint dann bei allen unwichtigen Gebäuden ein "Unknown" als Bezeichnung, während punktebringende Ziele mit Namen benannt sind.

Mission 5:

— Paßwort: Musca

— Auftrag: Verteidige die zivilen Schiffe Deiner Flotte gegen die Rexxonen!

— Tips: Diese Mission scheint nur auf den ersten Blick etwas verwirrend, da zunächst kein einziges feindliches Schiff zu sehen ist. Hier kann man eine Weile lang nur warten, die ersten roten Punkte tauchen dann bald auf dem Radar auf (wer in der Zwischenzeit schon viel Treibstoff beim Herumdüsen verbraucht hat, kann bei den beiden Fuelships, die irgendwo herumgeistern, wieder auftanken). Nun sollte man zunächst bis an die Front fliegen und versuchen, so viele wie der noch weit entfernten Feindschiffe mit Lenkwaffen zu zerstören. Ist die Rexxonen-Flotte aber erst einmal herangerückt und hat sich zwischen den Schiffen der eigenen Flotte verteilt, sollte man auf Laser umschalten (das Zielen ist einfacher). Beachten sollte man auch noch, daß große Feindschiffe (vor allem Warbirds) sehr viel mehr Prozente einbringen als die kleinen Fighter.

Mission 6:

- Paßwort: Pyxis:

— Auftrag: Zerstöre die gigantische Magma-Cannon, die eine Bedrohung für die Flotte darstellt!

— Tips: Eine sehr einfache Mission, wenn man sich auf sein Zlel konzentriert und sich nicht auf Gefechte mit den zahlreichen Bodenstationen einläßt. Die Magma-Cannon befindet sich in der Mitte der Karte. Sie ist umgeben von zahlreichen Bodenstationen, wird jedoch von keinem Schutzschirm geschützt. Zu ihrer Zerstörung Plasma und Epical benutzen.

Mission 7:

— Paßwort: Cetus

 Auftrag: Verteidige die Kampfflotte gegen die angreifenden Rexxonen! — Tips: Diese Schlacht ist eine der härtesten des ganzen Spiels. Das größte Problem ist, daß man eine ungeheure Zahl an feindlichen Schiffen zerstören muß, um auf 100 Prozent zu kommen: ein Fighter bringt lediglich ein halbes Prozent. Deshalb ist es von größter Wichtigkeit, sparsam mit dem Treibstoff umzugehen und sich vor allem auf die größeren Schiffe zu konzentrieren (die bringen noch vergleichsweise viele Prozente).

Wenn einem der Treibstoff am Ende doch ausgeht und kein Fuelship zu entdecken ist, so hat man manchmal noch die Chance, eine Handvoll Prozentpunkte zu kassieren, indem man sich mit dem letzten Treibstoff in die Nähe einer großen Menge von Feindschiffen bringt und von einem ruhigen Standort aus alle erreichbaren Schiffe mit Photon-Lenkwaffen beschießt.

Mission 8:

- Paßwort: Fornax

 Auftrag: Vernichte die Regierungsgebäude der Rexxonen auf deren Hauptplaneten!

— Tips: Diese Mission bringt man am besten genauso wie Mission 6 hinter sich!

Mission 9:

— Paßwort: Caelum

Auftrag: Verteidige Deine Flotte in der entscheidenden Schlacht gegen die Rexxonen!
 Tips: Für diese Mission sollte man sich am besten an den Strategien zu Mission 7 orientieren. Zu sagen wäre hier allerdings noch, daß man erheblich mehr Prozente für alle abgeschossenen Schiffe erhält, was diesen Auftrag — insgesamt gesehen — etwas leichter macht.

Mission 10:

- Paßwort: Corvus

– Auftrag:

Vernichte den Rexxonen-Imperator mitsamt seinem Kampfschiff!

Tips: Diese Mission ist mit Abstand die interessanteste des Spiels und unterscheidet sich erheblich von den anderen Weltraumgefechten. Das bedeutet, daß es für kein anderes abgeschossenes Schiff au-Ber dem des Imperators Punkte gibt. Man sollte sich also nicht in lange Feuergefechte mit den restlichen Flottenteilen einlassen, sondern lediglich die Eskorte des Imperator-Schiffes ausschalten. Vorsicht vor den goldenen Vanguard-Elitejägern, wenn sie einem in den Rücken fallen, können sie unangenehm werden. Um das Imperator-Schiff zu zerstören, geht man wie folgt vor:

Computer-Software Albrecht Förster

Tel. 06173/64367 • Mo. - Fr. 17.30-19.15, Sa. 9.00-11.30

Niederhöchstädter Straße 46, 6242 Kronberg 2

	AM	PC		A.M	PC
Ambersiai		al. A.	Maniac Mansion (D)	63,-	72.
Bane of the Cosmic Forge	77.	-7	Mighi & Magic III (D)	77,	89.
Bard's Tale III	29.	20,-	Monkey Island II (D)	R0,-	89.
Bard's Tale Trilogy	87	93.	MUDS	19	19.
Battle Isle	77	89	Neuromancer	29,-	-
Battle Isle Dara Disk	49	19	Pirates ^c	67.	67.
Black Crypt	60.	a A	Plan 9 from outer Space	NO	99.
Buck Rogers II (D)	89,	89 -	Proofs of Darkness (D)	77.	89
bundesliga Manager Prol.	73.	73.	Popolous I	29.	20.
Civilization (D)	84.	99	Popolous II	68.	a A
Dark Queen of Krynn (D)	77	89 -	Powermonger	45.	77.
Der Patrizier	77	89.	Prophecy of the Shadow	76.	89,
Die Schicksalsklinge	73.	R7	Rallroad Tycoon	84,	93,-
Dragon Strike	20,	45 -	Shadowlands	-5.	a A
Eye of the Beholder II (D)	89.	HQ.	Sim Ant	B7.	93
Formula One Grand Prix	84	a A	Special Forces	82	a A
Gunship 2000		99.	Stay Trek	a. A	77 -
Indy IV		(80)	Treasures Savage Front	76	89,-
Lemmings II	65,	732	Uluma VII		96,-
Links	93.	93.	Uluma Trilogy II	-	96.
Luic of the Temptress	77.	80.	Estana Underworld		90,-
Mad TV	77.	89.	Wizadry VII		J A
14270 1 4					
Weiters Titel (auch C-6	54. ST. CI	DTV, CD-ROM, Mac) auf An	frage	
wester inter	النكنان				

Softwareshop Köthen

Inh. Roswitha Hesse

Wir führen ein umfangreiches Angebot an Hard- und Software für alle gängigen Computertypen!

preisgünstige Hardware z.B.: Atari 1040 STE

Software ab 4,95 DM!

| Atari 1040 STE | incl. Airbus 320 | 799,- DM | Floppy A500 3,5" extern | 149,- DM | 199,- DM | 199,- DM | 269 - DM | und vieles mehr!!

Noch heute Liste anfordern!! (Bitte frank. Rückumschlag!)

Softwareshop Köthen, Vertrieb und Versand 0.4370 Köthen, Postfach 1513

Ladengeschäft: Kötlien, Leopoldstr. 103, Tel. 03496/554977

The DOUBLE TROUBLE Video Game World -

Das Videospielfachgeschäft in Berlin!!!



Was bieten wir?:

- X Über 150 verschiedene Mega-Drive, Super NES, Gameboy, Geme Gear, Maater-Syatem u. PC-Engine Spiele aus Amerika, Deutachiend u. Japant Schwerpunkt: Mega-Drive!
- x Mega-Drive Grundgeräte, Arcade Power Sticku.a.w.
- * AmerikenIsche VideoapleIzeltungen wie GamePro, Eiectronic Geming Monthly u.a..
- X Ständigea Eintreffen von Neuheiten und älteren Spieltiteln.
- X Vorbestellungen von Neuheiten möglich!
- X Auch Ankauf beatimmter Spiett Itell
- x Spiele erat TESTEN, dann KAUFENt Spiele ab DM 29,-

Regelmäßige Öffnungszeiten: Mo., Di., Mi., u. Fr.: 15.00 - 18.30 Uhr, Do.: 15.00-20.30 Uhr, Sa.: 10.00-12.30 Uhr.

Ladenadresse: Reichenbargerstr. 88, 1000 Berlin 36, Tel. 030/6188391. Fahrverbindung: z.B. U-Behnhof: Hermennplatz, dann in 129er Bua, Richtung Roseneck, Station: Reichenbergeratr. Kein Versandl Interease en einem guten Mega-Drive, Master-System u. Nintendo-Cub?

Fordern Sie noch heute info-Material (bitte möglichst 1 DM Rückporto beilegen) vom Double Troubte Fan-Cluben. Telefon: 030/6849816. Netürlich muß man kein Mitglied aeln, um im Laden einkaufen zu

Clubleiter und Ladeninhaber: Metthiaa Herrendorf.

Wir bieten nicht immer das BESTE... aber immer ÖFTERS!

Zunächst macht man den Lüftungsschacht (lon-Vent) ausfindig. Dieser befindet sich auf der Öberseite des Schiffes (ein gelbes Ouadrat, das man am ehesten sieht, wenn man sich dem Schiff von hinten oder vorn nähert und dann seine Oberseite absucht). Hat man ihn entdeckt, heißt es schnell ein paar Torpedos (Photon) hineinschießen, bevor einem die Gunner die Hölle heiß machen. Ist der Schutzschild erst einmal auf diese Weise zerstört, benutzt man die Cobaltwaffe, um das Schiff zu zerstören (gut zielen und dann so schnell wie möglich verschwinden, um nicht selbst zerrissen zu werden).

John Madden Football (Amiga)

Michael Huthmacher aus Dusslingen hat die beste Auf-

	John	Madden Foo	tball (Amiga)	
	Set	Formation	Spielzug	Anspielatation
Atlanta	Randa	Shotgun	Deep Outs	A
Buffalo	Fast	Far	FB Lead	
Chicago	Handa	Shotgun	Post Up	C
Cincinnati	Fast	Pro-Form	HB Toss	
Denver	Rands	Pro-Form	Down+Out	8
louston	Hands	Far	Cross Right	В
Cansas	Fast	Pro-Form	FB Draw	
os Angeles	Hands	Near	Playaction	В
Siami	Handa	Shotgun	Quickouts	c
linnesota	Fast	Pro~Form	HB off tackle	
lev England	Hands	Shotgun	Deep Outs	A
ev York	Hands	Pro-Form	Cross Pass	a a
'hiladelphia	Hands	Shotgun	Flood Right	,
ittaburgh	Kanda	Goalline	Flood Left	A
San Francisco	Handa	Near	Cross ln	A
ashington	Handa	Shocgun	Deep Outs	С

	1/4 Finale	1/2 Finale	Finale
Atlanta	6607445	6217450	6617450
Buffalo	6641500	6251570	6651576
Chicago	6667200	6277250	6677256
Cincinnati	6664405	6274420	6674420
Deaver	6627700	6237761	6637767
Houston	0542400	0152451	0552457
Konasa	6526200	6136211	6536213
Loa Angeles	6663300	6273371	6673377
Miami	0546300	0156320	0556324
Minneaota	0560500	0170520	0570520
New England	6662600	6272631	6672631
New York	0445600	0055611	0455611
Philadelphia	6607100	6217121	6617121
Pittsburgh	6663310	6273370	6673374
San Francisco	6663100	6273140	6673144
Washington	6662100	6272171	6672175



Christoph Schweres aus Duisburg ist auf dem Wüstenplaneten gelandet und kommt mit einer Ladung Gewürze und ein paar Einsteighilfen zurück.

Dem Imperator immer nur gerade soviel Gewürz schikken, wie er verlangt - er wird sonst etwas gierig.

- Neue Sietches findet man am besten, wenn man Stilgar und Chani dabeihat.

- Wird im Palast eine Andeutung über neue Räume gemacht, macht man sich mit Gurney und Jessica auf die Socken und sucht den Palast

--- Hat man das "Charisma 50" erreicht, sollte man Jessica aufsuchen

- Immer dafür sorgen, daß genügend Gewürz abgebaut werden kann (Finden von neuen Sietches durch systematisches Überfliegen unerforschter Gebiete, Tips von Fremdenführern, Spionage etc. - wobei die ausspionierten Forts natürlich erst erobert werden müssen).

- Bei neuen Sietches zuerst das Gewürz abbauen und dann bepflanzen.

- Es hat sich bewährt, Ökologiespezialisten nur zu den Sietches zu schicken, die sowieso schon Wasser haben (also keine Windfallen bauen), denn:

Die Bepflanzung dient nur zur Erhöhung der Motivation der Fremen.

 Um das Spiel zu gewinnen, muß man sich auf den Kampf konzentrieren.

- Sobald man kann, sollte man Frementrupps zu Kampfeinheiten machen.

Gurney Hallek's Angebot, Truppen auszubilden, annehmen, am besten dort, wo sich die meisten Truppen befinden.

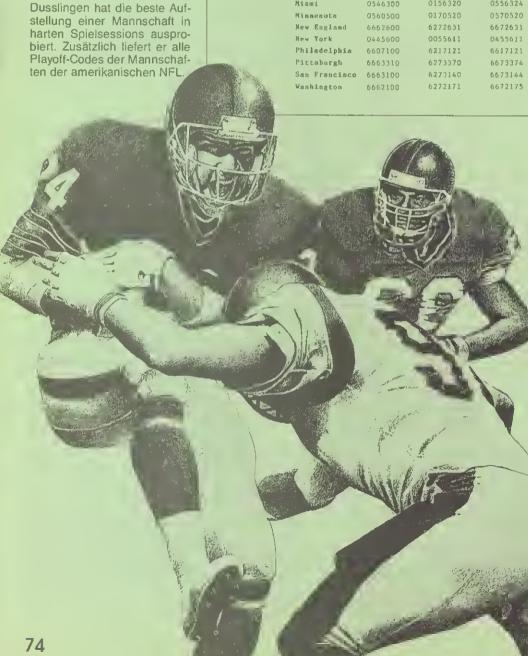
- Wird ein Sietch angegriffen, sollte man, sofern der Kampf nicht zu gewinnen ist und genug Zeit bleibt, seine Leute sofort von dort abziehen.

Gewürzabbauspezialisten in Armeen umwandeln, wenn die Umgebung abgegrast ist (man kann sie jederzeit wieder in Spezialisten zurückverwan-

Viele Armeen auf einem Gebiet sind eine gute Versicherung gegen Harkonnenangriffe.

Man sollte massive Angriffe nur mit möglichst vielen zu Experten ausgebilde-

ten Truppen durchführen (immer feste druff!),



Locomotion

Weichensteller aufgepaßt! Matthias Oggenfuß aus Mettmenstetten schickt die Codewörter für Kingsoft's Locomotion auf die Schiene.

Level	Code	
B:	BOOT	
C:	CHOR	
D:	DORF	
E:	ENTE	
F:	FUSS	
G:	GIFT	
H:	HAND	
1:	IGLU	
J:	JAHR	
K:	KUSS	
L:	LAND	

Commander Keen I-II (MS-DOS)

Apogees Shareware Commander läßt sich durch nichts aufhalten. Ebensowenig wie Patrick Simunovic aus Zug, der uns sagt wie man seine Bewaffnung aufstocken kann. Drückt einfach während des Spiels die Tasten "C" und "T" gleichzeitig. Ihr bekommt den Pogostick, alle Keycards und 100 Schuß. Bei allen anderen Versionen haben die Tasten "B", "A", und "T" eine ähnliche Funktion. Jetzt sollte die Hatz um Billy Blaze selbst dem ungeübtesten PC-Commander keine Probleme mehr bereiten. "The Keenest" wartet!

Special Forces

Probleme mit den Pixel-Helden? Ein Cheat bringt verbrauchte Energie sofort zurück und läßt unsere verwundeten Rambos wiederauferstehen.

Steffen Pirrung aus Hütschenhausen weiß wie es geht. Wenn einer Eurer Schutzbefohlenen verwundet ist, drückt man einfach die Taste "C". Der Knabe gräbt sich ein und schon nach kurzer Zeit besitzt er wieder seine volle Kampfkraft. Sehr einfach, aber wirksam beim relativ haarigen Strategiegemetzel.



Auf nach Weinheim

an der Bergstraße

Der weileste Weg tohut sich!

MN-Hobby Soft

Amtsgasse 3, 6940 Weinheim Parkplatz am Museum (ausgeschildert) Mo.-Sa. 9.30-12.30 Mo., Di., Do., Fr. 14.30-18.00

Riesenauswahl, tolle Preise, täglich Neuheiten, ständig Sonderangebote.

Computerspiele Module

Software zum Anfassen, alle Systeme, großer Parkplatz, leicht zu finden.

MN-Hobby Soft jetzt auch in 6908 Wiesloch Ringstraße 17 (am Palatin)

Auf nach Wiesloch

Traum-Preise für Top-Spiele

Hier heißt es: Sofort zugreifen! Bestellen Sie JETZT!!! Komplett deutsch

Best.Nr.	Titel		PC 3,5	
			o. 5,25	Amiga
7.61	Secret of Monkey Island II	dt.	82,50	82,50
7.62	Indy 4	dt.	82,50	82,50
7.63	Epic	dt.	82,50	78,50
7.64	Space Quest 4	dt.	74,50	74,50
7.65	Kings Ouest 4	dI.	74,50	74,50
7.66	Aces of Pacific	dt	89,90	
7.67	Global Effect	dt.	94,50	79,50
7.68	Wing Commander 2	dt.	85,50	-
7.69	Simant	dt.	82,50	82,50
7.70	Mad TV	dt.	82,50	75,50
7.71	Eye of the Beholder	dt.	82,50	78,50
7.72	Popolous II	dI.		82,50
7.73	Might & Magic	dt.	82,50	78,50
7.74	Heart of China	dt.	82,50	78,50
7.75	Civilisation	dt.	82,50	
7.76	More Lemmings	dt.	69,50	69,50
7.77	Jaguar XJ 220	dt.		69,50
7.78	Castles	dt.		79,90
7.79	Amberstar	dt.		89,50
7.80	Ultima 7	dt.	82,50	-
7.81	Battle Isle	dt.	82,50	82,50
7.82	Elvira II	dt.	82,50	79,50

Alla Spiela am Lager. Wir llefern in Windeselle ger Nachnahme zzgl. DM 6,- oder bei Scheckzahlung zzgl. DM 4. (Versand ins Ausland Nachnahme DM 10,- bei Scheckzahlung DM 6,-)
TDP- Angebol: ab OM 200.- Refera wir porto: u. versandkostenfrei und ab DM 300,- gibt es 3% Skontol

thre Bestellung richien Siebitteam; DIF GAME Verlag I. Gunta, Kampsir, 34/AG, W-4659 Gelsenkirchen 2, Gewerbegebiel, Telefon; 9209/586822 und 586823, Fax: 9209/586824 Übrigens: Ihr Auftrag ist bei uns in besten Händen I Fragen? Rufen Sie an!



Int. Brett- & Rollenspiele Science Fiction. Fantasy Zinnminiaturen & Zubehör

PC 3.5 oder 5,25	
A-Train *	94 90
Aces of the Pacific *	89 90
Air Bucks *	79 90
B 1/ Microprose * #	99 90
Civilization dt	94.90
Dark Onen of Krynn	86 90
Dark Seed	89 90
Darklands 1	94 90
DSA Schicksalsklinge dl	89 90
Dungeon Master dt #	89 90
Eleinam *	94 90
Eye o 1 Beholder 2	79 90
Fatcon 3 0 *	94 90
Grand Prix Unlim *	89 90
Gateway *	84 90
Great Napoleon Battles *	82 90
Heroes of the 35/th *	94 90
Indy 4 The Fale of Allantis	79 90
MAD TV dI	89 90
Might & Magic 3 d1	89 90
Monkey Island 2 d1	89 90
Leather Goddesses	99 90
Prophecy of Shadew	82 90
Rampari *	86 90
Space M A X d!	89 90
Strike Commender #	89 90
Ullima 7 *	89 90
Ultima Underworld *	89 90
Wizardry 7 #	89 90
dt: dt Version * : mil dt Anfeilu	
#: ber Drucklegung Hoch nicht he	reibai

Porto & Sicherheitsverpeckung Kassanasa Preististe aufordeza

PLAYSOFT

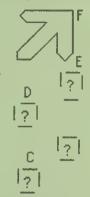
TEICHWEG 6 3550 MARBURG 7
TEL. 06421 / 481972 FAX 47526

Fire & ke

Alexander Lehmann aus Hamburg hat ein paar Abkürzungen entdeckt. Wer also mit seinem coolen Coyote schneller ans Ziel kommen möchte, sollte sich mal in die folgenden Teleporter stürzen. Level 1.2

WENN MAN BEI 'A' STEHT, SOLLTE MAN EINE SCHNEEBOMBE WERFEN. DANN SPRINGT MAN AUF 'B'. YON HIER AUS AUF 'C' UND DANN AUF 'D'. SCHLIEßLICH SPRINGT MAN YON 'E' IN 'F'.

Warp zu Level 1.4

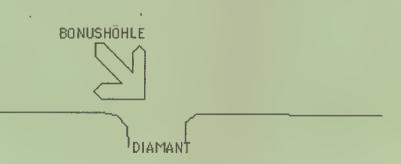




LEVEL 2.1



LEYEL 4.2



BONUSHÖHLE

GEHT BEIM ERSTEN CHAMÄLEON AUF GAR K E I N E N FALL WEITER NACH RECHTS SONDERN WEITER NACH OBEN, DENN DORT WARTET EIN LEBEN.

1 MB-Erweiterung für Amiga — abschaltbar & Uhr & schnelle Speicherchips — • 69,— 2. Laufwerk 3,5" für Amiga • 159,—

Adlib Musik-Karte /dt • 129,- (IBM-PC)

Advanced Gravis Joystick • 84,95 (Amiga, Atari ST, C64, IBM-PC)

Das Lucasfilm-Buch /dt • 29,80

Joystick-Adapter für 4 Spieler • 24,95 (Amiga, Atari ST)

12/2

PC-Soundman /dt • 239,— • Sound Blaster 2.0 /dt •

298,— (IBM-PC)

PC-Soundman, o.

		ANICA	BW-bo	ATARI	CBADI
	A 320 Airbus /dt	99,	99,— V,mö	99,—	=
	Abandoned Places /dt Aces of the Pacific *	69,—	99,	V,mö —	_
	Agony /dt Alcatraz /dt	59,95 66,95	V,mö	66,95	
	Amberstar/dt	79,95	V,mö	79,95	_
	Another World /dt Apidya /dt	59,95 64,95	72,95	_	=
	A-Train /dt B A.T. 2 /dt	V, mā	V,mô V,mö	V,mö	_
	Battle Isle /dt	69,95	89,95	V,mö	_
	Birds of Prey /dt Black Crypt /dt	79,95 59,95	V,mö V,mö	V, mö V, mö	=
Bu	Black Gold /dl ick Rogers 2 - Matrix Cubed	66,95 V,mö	74,95 72,95	66,95	V,mö
	Bundesliga Manager /dt	52,95	59,95	52,95	39,95
Bundeslig	a Manager Professional /dt Castles /dt	69,95 69,95	69,95 79,95	V, mö —	_
	Civilization /dt Conquestador /dt	— 74,95	99, — •74,95	*74,95	 54,95
Co	onquests of the Longbow /dt	_	84,95	_	_
	Cruise for a Corpse /dt Parklands /dt	64,95 V,mö	V,mö V,mö	64,95 V,mö	_
	Dark Seed /dt Das Schwarze Auge /dt	V, mö	89,95 V,mö	V,mö	
	Death Knights of Krynn /dt	72,95	74,95	-	_
	Double Dragon 3 /dt ECQ Quest /dt	59,95 —	V,mō 84,95	59,95	39,95
	Elvira II /dt	79,95	94,95	V,mō	_
	Eye of the Beholder /dt	66,95 74,95	74,95 89,95	66,95	_
	Eye of the Beholder 2 Face off /dt	V,mō 54,95	79,95	— 54,95	
	Falcon 3.0 /dt	_	99,—	_	
Fo	Fire & Ice /dt	64,95 79,95	V,mō	V,mö 79,95	
(ateway to the Savage Frontier Gobliiins /dt	72,95 66,95	72,95 66,95	66,95	59,95 —
	Gods/dt	59,95	79,95	59,95	
	Gunship 2000 /dt H ook /dt	64,95	89,95 V,mö	64,95	V,mö
J.Fmms	Hotelmanager /dt White's Whirlwind Snooker /dt	54,95 69,95	59,95 —	69,95	V,mö
	Kick Off 2 /dt	54,95	64,95	54,95	39,95
Kick O	Kick Off 2 — Final Whistle /dt ff 2 - Giants of Europe /dt	32,95 19,95	_	32,95 V,mö	= ,
К	lick Off 2 - Return to Europe /dt Kick Off 2 - Winning Tactics	19,95 19,95	_	19,95 19,95	= 74
	Knightmare /dt	69,95	_	69,95	- "
	Knights of the Sky /dl Leander /dt	82,95 59,95	84,95 —	82,95 —	=
	Legend /dt Lethal Excess /dl	74,95 66,95	79,95	66,95	_
	Leisure Suit Larry 5 /dt	79,95	84,95	—	_
	Lemmings /dt Lemmings Data Disk /dt	59,95 44,95	74,95 59,95	59,95 44,95	=
Link	Links /dt ks Course Disketten (6 Stück) à	_	89,95 39,95	_	
t care	Lotus Turbo Chaffenge 2 /dt	59,95	—	59,95	_
2	Mad TV /dt Manchester United Europe /dt	*74,95 59,95	89,95 72,95	*74,95 59,95	39,95
60	Might & Magic 3 /dt Paperboy 2 /dt	74,95 59,95	84,95 59,95	_	_
E Para	sol Stars (Bubble Bobble 3) /dt	59,95		59,95	44,95
5	PGA Tour Golf /dt PGA Tour Golf Course Disk /dt	59,95 37,95	69,95 37,95	_	_
	Pinball Dreams /dt Pirates /dt	59,95 59,95	V,mö	V,mö 59,95	 49,95
Para Para	Police Quest 3 /dt	V,mö	64,95 84,95		
o	Pools of Darkness /dt Populous /dl	66,95 29,95 69,95	72,95 29,95	29,95	
o	Populous 2 /dt Power Monger /dt	69,95 59,95	*79,95 *79,95	69,95 69,95	_
U .	Power Monger Dala Disk /dt	39,95 79,95	_	39,95	
0	Railroad Tyccon /dt Realms /dt	79,95 72,95	89,95 *72,95	79,95 72,95	_

	AMIGA	IBM.PC	ATARIST	C&A Disk
Robocod /dt	59,95		59,95	_
Secret of Monkey Island /dt Secret of Monkey Island 2 /dt	. 69,95 V,mö	89,95 89,95	69,95 —	_
Secret Weapons of the Luftwafle	_	89,95	_	_
Sec. Weap, Mission Disk. P-38, P-80 je Sec. Weap, Mission Disk. HE 162	_	29,95 39,95	_	_
Secret Weapons dt. Anleitung	_	24,95	_	_
Shadowlands /dt	74,95	V,mö ∗oo	74,95	_
Shuttle /dt Silent Service 2 /dt	82,95	109,— 82.95	82,95	
Sim Ant /dt	89,95	89,95	*89,95	
Sim City & Populous /dt Sim Earth /dt	74,95	74,95 94,95	74,95 *79,95	_
Space Ouesi 4 /dt	74,95	84,95	-	_
Special Forces /dt	79,95	V,mö	79,95	
Starbyte No. 1 /dt Starbyte Super Soccer /dt	66,95 66,95	74,95 74,95	66,95 66,95	49,95 49,95
Star Flight /dt	29,95	29,95	29,95	19,95
Starflight 2 /dt Storm Master /dt	59,95 69,95	72,95	69,95	_
Teenage Mutant Hero Turtles 2 /dt	59,95	69,95	59,95	44,95
The Simpsons /dt	59,95	64,95	59,95	42,95
Their finest hour /dt Their finest hour Mission Disk. /dt	69,95 32,95	69,95 32,95	69,95 32,95	_
Turncan 2 /dt	59,95	_	59,95	39,95
Ultima 6 /dt	72,95	79,95	*72,95	59,95
Ultima 7 /dt Ultima Underworld		89,95 84,95	_	_
Ultima Trilogy (4, 5 + 6) /dt		89,95		74,95
Uncharted Waters Utopia /dt	V, mö 69,95	99,—	V,mö 69.95	_
Vroom /dt	64,95	_	*64,95	_
Willy Beamish /dt	74,95	84,95	_	_
Wing Commander /dt Wing Commander Secret Missions 1 o. 2	V,mö —	79,95 37.95	_	_
Wing Commander Deluxe Edition /dt		0.0		
(Wing Commander 1 + Mission 1 & 2) Wing Commander 2 /dt	_	99,— 84,95	_	_
Wing C 2 Special Operations 1	game.	44,95	_	_
Wing C. 2 Special Operations 2 Wing Com. 2 Speech Accessory Pack	_	V,mö 39,95	_	_
Wing Conf. 2 Speech Accessory Fack Wizardry 7	_	V, mö		_
Wolfchild /dt	59,95	_	59,95	20 OF
Wrestle Mania /dt	59,95		59,95	39,95

Amberstar /dt 80, 80,-75, Formula One Grand Prix /dt Amiga & Atari ST Might & Magic 3 /dt Secret of Monkey Island 2 /dt Special Forces /dt 89, 80, Amiga & Atari ST IBM-PC Star Trek /dt 79. Treasures of the Savage Frontier 75, Ultima 6 /dt Ultima 7 /dt Ultima Underworld /dt 73,

SO könnt Ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 5, DM) oder portofrei per Vorkasse (Bar, Scheck).

Ab 100,- DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei.

TELEFON 0 28 71 / 86 31 • 18 30 88 18 06 37 • 18 54 43 FAX 0 28 71 / 86 31

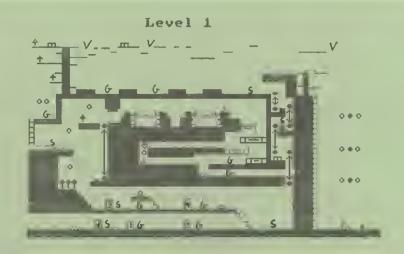
79,95

89,95

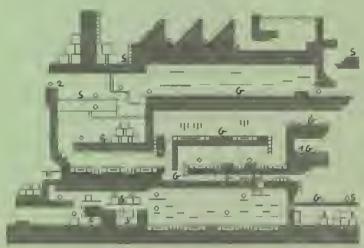
Bachler — Computersoftware Postfach 1113 • Blücherstr. 24 D-4290 Bocholt

Blues Brothers

Thomas Komarek aus Andechs hat seinen Drucker qualmen lassen und alle Level von Titus Hüpf-Spiel für uns aufgezeichnet. Wer sich jetzt noch verläuft ist selber schuld. Zur Strafe sofort das Blues Brother's -Video ausleihen und auswendiglernen.

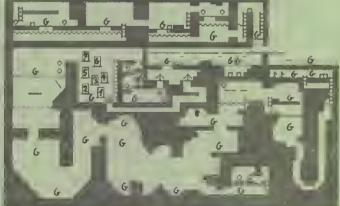


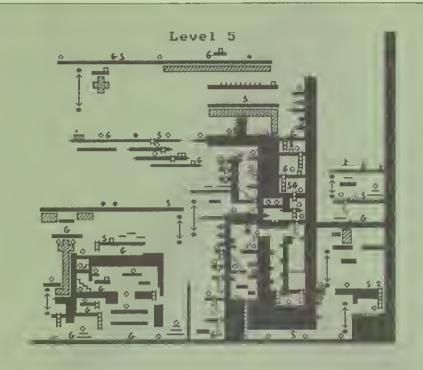
Level 2



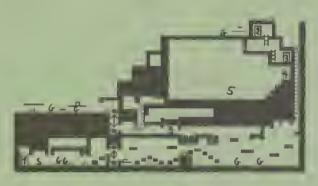
Level 4







Level 6



- o =Platten • =-Platten -=Boden, durch den man gehen kann = = Sprungfeder * =Regenschirm * =Herz † =Luf tballon 6 =Gegner 5 =Gegner, der schießt - =Feuer, Spitzen ...
- ZZ =Gitter =Voge1 =Aufzug

∘=Kiste

Level 1

1: 2: Gegner 5: 18 Flatten 4: Gegner 5: gesuchter Gegenstand

1: Leben 2: gesuchter Gegenstand

2: schiesender Gegener 3: 56 Platten 4: zu 5 5: zu 4 6:

61 7: gesuchter Gegenstand 8: Hebel zum öffnen von 9 9: Tür, öffnen durch 8 10: Hebel zum öffnen von 11 11: Tür, öffnen durch 10

Level 4

1: 20 2 2: 20 1 3: Hers 4: 20 7 5:

6: 6 Flatten 7: zu 4 B: Leben

8: Leben 7: gesuchter Gegenstand

Level 5

1: gesuchter Gegenstand 2: Leben

Level 6

S.W.O.T.L

Christoph Franck aus Dillingen fliegt mit Tips für den Feldzug auf der Seite der Deutschen ein.

Allgemeines:

Mit allen Fabriken ausschließlich das modernste Flugzeug produzieren. Auch alle Engine Factories später nur Jet Engines herstellen las-

- Finger weg von der M163: sie ist im Campaign-Modus völlig unnütz (Reichweite zu

gering).

- Wenn die Amerikaner beginnen, Gebiete zu erobern, alle Flugzeuge aus frontnahen Flugplätzen abziehen. Wenn ein Flughafen eingenommen wird, sind auch alle Flugzeuge verloren

Strategic Bombing/Air Superiority On D-Day:

Diese beiden Feldzüge gewinnt man durch den Einsatz der V-Waffen. Also keine neuen Flugzeuge entwickeln, sondern zuerst die V1, dann die V2 bauen. Der Einsatz dieser Waffen funktioniert folgenderweise:

Vor Beginn der Mission stellt man die Anzahl der Raketen und die Abschußzeit (nach meiner Erfahrung am besten 12.00 Uhr) ein. Die Raketen möglichst gleichmäßig auf die Startplätze verteilen. Dann fliegt man die Mission ganz normal, aber am Ende hört man nicht sofort auf, sondern landet und schaltet die Zeitbeschleunigung ein. Dann kontrolliert man die Landkarte, hier sieht man, ob sich noch V-Waffen im Flug befinden. Sobald keine Rakete mehr in der Luft ist (kann durchaus bis 4.00 Uhr dauern), kann man die Mission beenden. Auf keinen Fall eher - sonst sind die Raketen verloren.

Final Victory:

Hier kann man keine V-Waffen mehr einsetzen, da die Amerikaner alle Abschußbasen erobert haben. Nur die anfliegenden Bomber abzuschie-Ben bringt auch nichts, denn mit der Zeit werden die Amerikaner übermächtig. Was also

Zuerst läßt man sämtliche Raffinerien nur Jet/Aviation Fuel produzieren, denn den Gasoline-Level kann man nicht über dem vorgeschriebenen Niveau halten. Alle Forschungseinrichtungen sollten den GO229 entwickeln, selbst wenn man nicht die ME163/ ME262 entwickelt hat. Sobald man den GO229 hat, sollte man ihn in allen Fabriken.produzieren. Dann natürlich auch nur noch die Jet Engines herstellen. Nun fliegt man selbst nur noch den GO229, den man vor der Mission mit Raketen und Bomben bewaffnet. Wenn man während der Mission alle Bomber abgeschossen hat und noch kein Loch in einem der Tanks ist, sucht man sich auf der Karte einen amerikanischen Flughafen, auf dem sich nur B17-Groups befinden (möglichst viele). Diesen fliegt man an und zerstört ihn (die Raketen für den Flugplatz aufheben, man kann sie auch gegen Bodenziele einsetzen).

Wenn einem die Munition ausgeht, kann man auch sein Flugzeug als Bombe einsetzen, allerdings sollte man dann vor dem Einschlag abspringen, sonst gilt das Gebäude als nicht zerstört.

Auf diese Weise kann man die Anzahl amerikanischer B17-Groups soweit reduzieren, daß die Amerikaner keine effektiven Angriffe mehr starten können. Es bleiben jedoch immer drei Bomber-Groups übrig: Selbst wenn man den Thorpe-Abbots-Flughafen völlig zerstört, auf ihm bleiben immer drei Bomber Groups übrig.

Shadowlands

Wenn Programmierteams gleich ihre elgnen Lösungshilfen mitliefern, handelt es sich zumeist um besonders harte Spiele, Hier die aktuelle Komplettlösung von Shadowlands Level 1 - "The Wilderness":

Zum Anfang solltet Ihr alle Apfel, Stöcke und den Bogen, den man in der äußersten rechten Ecke des Waldes finden kann, einsammeln. Diese Gegenstände werdet Ihr im Laufe des Spiels noch brauchen. Geht den Pfad entlang, sammelt die beiden Fackeln an seinem Ende ein und steigt die Stufen zum nächsten Level herunter.

Level 2 - "Dungeon":

Sammelt die Fackeln ein und löscht sie (das gilt für das gesamte Spiel: immer schön die Fackeln ausmachen, damit Ihr das Licht nicht verschwendet!). Nehmt die drei Silbermünzen an Euch. Geht zur Tür und betätigt den Schalter (ziehen). Nachdem Ihr durch die Türen gegangen seid, solltet Ihr folgende Gegenstände aufnehmen: den Stock, das Brot und die gefütlte Wasserflasche. Das Skelett, dem Ihr hier begegnet, könnt Ihr mit den Stöcken unschädlich machen. Nehmt seine (leere) Wasserflasche in Euren Besitz. Diese Flasche füllt Ihr nun mit dem Wasser aus dem Brunnen. Gönnt Euch vorher ruhig selber noch einen Schluck (wieder gilt die Regel: taucht ein Brunnen auf, immer davon trinken!). Eine zusätzliche Fla-sche könnt Ihr noch bekommen, wenn Ihr die Silbermünzen an der Spalte in der Wand benutzt. Sammelt den Apfel ein (Nahrungsmittel sind immer wichtig - alle mitnehmen!). Sucht nach einem versteckten Knopf an der Wand, betätigt ihn und steckt den Stärkungstrank ein. Dann öffnet Ihr das Schloß mit dem Schlüssel, deponiert die Fackel bei der Figur (wegen des Lichtsensors) und öffnet die doppelten Türen. Bevor Ihr sie durchschreitet, solltet Ihr ein Gewicht auf den Bodenschalter legen.

An dieser Stelle werdet Ihr von einem Skelett überrascht, das thr beseitigen müßt. Nehmt sein Schild und seine Schatzkiste in Euren Besitz und verlaßt anschließend den Raum.

Dann solltet Ihr um die Ecke biegen, wieder ein Schlückchen aus dem Brunnen nehmen, wiederum ein Gewicht auf dem Bodenschalter plazieren und durch die Doppeltüren gehen, ohne auf das Skelett zu treffen. An den Türen angekommen betätigt Ihr beide Schalter und geht durch die Türen hindurch. Sammelt die Äpfet ein, die in der Ecke des Korridors liegen. Bei den nächsten Doppeltüren versucht Ihr wieder, das Skelett zu umgehen. Dann postiert Ihr jeweils einen Charakter auf die speziellen Stellen im Boden. Ob es ein toter oder ein lebendiger Charakter ist, spielt im Hinblick auf sein Gewicht keine Rolle. Wenn sich die Türen öffnen, geht Ihr einfach durch. Betätigt den verborgenen Schalter, der sich an einer Seite der kleinen Tür befindet, nehmt den Spruch (Licht) an Euch und verlaßt den Raum.

Sammelt den Schlüssel am Brunnen ein und öffnet die Doppeltüren damit. Anschlie-Bend müßt Ihr wieder ein lästiges Skelett loswerden. Nehmt die Kiste und abwärts geht's -Richtung Level 3.

Level 3 — "Dungeon"
Nehmt den Schlüssel an Euch. Dann kauft Ihr den Lichtzauber und geht weiter durch die Doppeltüren. Betätigt den Schalter, auf dem "Ziehen" steht (Überraschung!) und



-	Name	10 11	5	Assess	Gill 76		BUBLIC	BOHAL	П	CLACCICS	IBM-P	
	21 Livel Chess	HCEY I	5.	Slapy Agotho	HCEY	2 10:	LADPIF	RAMMI	Á.	APM33163	10Miles	21
н	3-D Assemption	BCEY I	5,	DOS-HIME .	, R	1 5		-				-
4	AD Liú Splak Deno	. CTV 4	20,-	Thrmos 3.1 .	HCEA	1 5,	Papasa	Soft Dat			Galle Jan	
П	Just August	H	3/	Buka Huliam	. EV	1 5,	Jusp-Sortmang	Y :		Robert 2 .	¥ 1	3
-	Bit X	8	5,	Britarr	. 30	2 70,-	Continuerasitung	H 1		Rebotron	H	3,
ш	Rockgamman + Skitt	. FY 2	10,-	fakturasvog	8CTV	2 10,-	lung lu toss	HCEY 3	15,	Indete	19 1	5.
ш	Notice and June Property of the Parket of th	18 1	5,	Festplotter-Tools	HEEV	5 75.	logus/Fobluse .	H 2	10.	Soundpack Adhty/Soundtal	427 28 79,	
ш	Bertle The Lond Sephant .	9 2	10.	Teuproside	Н	1 10,	Lernen Sie englischt	. 8 1	5.	Spelesonmang 1 .		0.
ш	Bottle for Atlanta	. 4	5.	Filto 2000	HCEV	1 5,	Eightung Yeess	€ 10	50,-	Stades für Son Ony		5,7
	Brattspiele 1 .	¥ 3	15,-	Tend-Simulates	y	2 10,	Monepaly .	H 1		Shirm	H 1	5,
ш	Brattspiele Z	EV :	10.	Treefort + Utilities	1¥	2 10,	Marin-Foc1 .			Butstu		5,:
ш	Brattiplain 3	. EV 3	1 15.	ES Auftrog	. HCEV	1 5,	Permis App (Rolong			Turns Summling	14 5 2	5
н	Byle Bondit .	EY	5.	H Golory	HCE	1 5,-	Parestrol I a	EV 1	5,	Urlaubsverwaltung .	15 7	2.
i	CONTRACTOR SPRINGER			Gorne QI Robel (Robet 1)		1 3,	Freight GRT		3,	TOPICE THE REF		V.
-1	Coddy Cod .	11	5,-	Galdspalautovet	¥	1 5,	Troy East		5.	VGA Wish lengg	. 9 (5,
-1	Captain Comis	F 1	1D,	Housinglishech .	HOEY	1 5,-	Рорсии _	Н 1	5,0	VGA 57kde	_ 7 5 2	15,
	Certin Alextes Adventure	B	9,	Herculas-Show	8	1 5,	Proceeding	11 1		VSA-Helmo	_ ¥ 1	5,
	Lonenzedee Keen 1	EV	5,-	Hospitong Hath Jeagg	4	1 5,	Filtin School:	HEEA I	5,-	Variabile		5,1
	Computer Market	HOEY 1	5,	Plugos House Of Honor	HEEV	1 5,	Rollrond	8	5,	Virsion		5,-
	Computer Tools	REEA :	3 75	Imperson Grafik Adv >	CEA	1 5	Rision	F 1	57	Xerous Editor	MCEV 1	5

SPIELPROGRAMME - John Titel 10,- DM PUBLIC DOMAIN CLASSICS AMIGA

Abrol 1 - Attonuts - 88feet - Brotes - Chess 2. 10/Move - Ching Challerge - BGBB - Beeth The - Develoit Distillage - Diagon (aver - Dungson foungite - Fizzibler - Glücksrod Obs-Goddwitter - Hambergerin - 18 Ball - Jump And Sturs - Care (for for fizznes) - Lave ty basse - Mori Factory-U-Bell - Marchis Sides - Mach Fight - Habon State - Romanda - Peetes Obest - Populos Stremer - Quizmoster - Roll Ge - Presmide - Running Bay - STS (Schalpergoed) - Senso Pro - Stribel - Sporce - Star Isak Out - Steinmancher - Senschlage - Stenneg - Teinor - Tamboth Humbler - Ries - Towers/Concentration - Tricky - Turcking - Laur The - Wizzy- Quest - Jumn - Eng

ANWENDERPROGRAMME - | eder Titel 10,- DM

AlexBote - Angolita - Angolita - Angolita - Substation | Substation - Substation

PACKS/PROGRAMME ÜBER MEHRERE DISKS

go Show 30.; - Game Muser Creater 25.; • Konse 2/Rick 25.; • Star Tiek 1.25.; • Star Tiek 2.20.; • Star Tiek Sempler 40.; • Whiland Of Sound 15.;

SPIELE-DEMOS - jedes Demo 5,- DM - 3D Stück 99,95 DM

ASM Barna Amiga: "90 - Borlischess - Bookhar - Captini Pison - Captine Captina (Captina) - Cart VIII (spelbar) - Cart R Mosta - Centron Del 01 Rome - Court Kingdoms (spelbar) - Cart R Mosta - Centron Del 01 Rome - Court Kingdoms (spelbar) - Cybercon (spelbar) - Dey 01 The Phone - Byte 07 - Ehrin Michres of Dork - End Happins Int. Soccer - Cithe Des (spelbar) - Escape - Robert Mosta es - Entermonder - Elektron

*Ricx Liminate - Legand Of Footpiell (spielber) - Logical (spielber) - Magic LoManic - Gil Temperium (spielber) - Procedured '90 (spielber) -

Morken-Aklus on University Latingaria 31,45 Ahre-Bennin - for Soundharten notabot pio Peor 59,15	TABELLAK	UND SOUNDKARTEN
Dist intended-week Arrogus autum 3,5 " 169,15 Dist intended-week Arrogus autum 5,5 " 199.95 Dank kerk phale Communics 1,10 m 19,95 Owne Jask phale Communics for & 1000 1,8 m 19,95	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	Not the Soundhorte Safe 11-shrowing PK, 111,15 Re 186 Soundhorte Gold - moliture dockflug PK, 519,15 Roterol Soundhorte LMC 1 PK, 799,15 Soundhorte Soundhorte V Z, G dournafm Yacanin PK, 279,95 PK, 111,15 PK, 111,15
Displace Unischalities 2 Auch 49,95 Meetwor-Ahlun Magnes pru 5 Reck 1,95 Meurshalter 9,95	Lurun - um d. Antwennaftneranki weren PC Courus - des Kironelsteles - PC 111,95 PL Globe - zeigt die unbegrechen Werkel denkeite - PC 139,95	Sound Blaster Seundscrie PRD V 2 mit di Ani PC 119,95 Sound Blaster Seundscrie PRD V 3 deutste Verson PC 549,95 Sound Blaster I AV/Schapset für 4 2 0
Mostern Schwankown - Ins 10 kg East	Delase Point 1 Stor universities Malprogrammen AM 299-15 X-Copy Tooksl xxc1 Hundwarer AM 49,95	Sound Blaster (ChRDA Laufwer) anglisch PC 799,95 Sound Blaster Mild Indopter met Mild Selfverae PC 119,15 Thursden Brond - komprehint zo Ad Litu und S. B. PS 789,95
yeongering woman, weap, topolet 2 in	burnsoftware was M A T 50.1411.95	Abby-Boyan -Bernab myt Matzina polis Roffensia pos Poro 59,95 I Yalisa Mincian Garine.

	Politi	-	Abel II			CA	MID	CBI	AMO	EBOTE IN SO	omos é	n Un	ant m	VIV
	39.95	11 95		31 95		30	ML.	43	AT A.	EBOTE IN SO	unge c	a w	BUL 10	A.III
	29 95		34 84		President Salabase	Janes	134	Step II	and T	Toronto July	-	N3		-
	1 64 95			(4.95			199		HALL)	Come Owner	0 75.75			251
	31 15					71 05		70.05		Secret Of height	0 34 15		-	27.
	24 15			74.95		2195		21.95	00.07		0 14/5	39.94		10
	11 75					71.81			29.95	Wispester lings	D 39 %	29 95		44.5
	34 95			34.95		29.95			29.15	TY-Specializer - Der Press Ist Medi	D 49-95	35 95		da.
	1 17 15					-	29.95			19-Sankdone Grappilo	D 64.47	39.95		41
Tuchelin Tr	-	1135			Eneg Dm Die Erms 1	1	39.45			Ty Spekhov Territorial		29.95		49
(Indian	70.95		79 95	29-15		27,95		19 95		TY-Sportions Gibrarie Dis	0 39 95		-	10
Dunkle Simerouse Day		2] II]				1.29.95	29.95			19-Spatcher Happ Olivi Top	0 49 95	31 95		44
Exercic Kine 3 Prohosowel	211.95					1175		01 95	69.95	() Spekhov Preper	0 39 95	39.95		
relation	29 15		/1 %	19 15		1115			4415	13 Spuision: Nictor Doll?	0.1995			
1 16 Carolini Plini	1715	10.95		_	Links (support II) Sales mehigitars pr				92.62	Test Deve 1 Colection	P 31 15	好好		89
Tours lain Adventure De		37 15		H 55	1.4 Captions		11.95			Dunjachaper		行行		
Terror Fermini T	1 51 05	\$1.95	31 95		Anon	0 19.95	79.95	-		United 3	D 39.95	37.55	^	
Beir Nri. /37	1 115				North & South	0 79 15	41.95			Ottore Triage 1/5st 130	0 -	10.35	-	
Neurolate 1		19.15			01-hannas	0 19.95	3.95		11 95	Ulonu Triogn 2 (Fol 4-6)	D -	1945		13
Testal Nazav 1	115	19 95			holo .	1 ~	0,55			Lip Porcoger	9 -	89.15		17
Textinit Homer (Polist)	1 195				Redd	21.95			29 95	War God .	D -	11 65	191	
	1 10 95				Passion.	3195		31.95	34 95	Where Is Cosmon comings	0.3915			
Michalous Guide To The Galery	29.95			28.15	Paules Transel Leets	11 195		[0.95]	19.95	Write Gymput	0 39 95			74
Rollescoal Pairs		+1 95			Personal .	21-95		39.45		W-Altrope	F 29.95			79
	11 95				Special Impair No	à .		~	11.95	Warning 1. Mac Connect.	1 -	31 15		10
	34 05		30.95	36.95	School v. Algor 1/2 a 1/1 a 5/9		29 95			W rody 1 Anglet, Ol Dermeth		37 %		69
	19 05	1 95				8 195				Woody 3 Logicy Di Ligano	1 -	2515		49
laro lot PC311	9.95	9.95		195	Sorres Orresado na Jeroni	ŧ -	34.15			Wagnity 1 - Result Of Western				67
	3415				Section	g 3è15	79.15	315	测析	Warning S. Heart CE Monthson	1 -	31.15		
	11 45				Starte Mile Steels	0 -	29.95			April 7 The Baseligh	p 29.85		79.95	

ALTER MARKT 45, 5000 KÖLH 1

Kunden-Nr. ..

Karten-Nr.

do

bei Varkasse per Scheck oder Kreditkarte

bei Versand per Nachnahme

schickt einen der Charaktere in den Teleporter. Den Schlüssel in der Ecke solltet Ihr aufnehmen. Trinkt ein Schlückchen, betätigt den Schalter in der Ecke und verlaßt den Raum durch den Teleporter. Öffnet das Fallgatter mit dem neuen Schlüssel. Um den Schalter, auf dem "Nicht ziehen" steht, solltet Ihr einen Bogen machen (sonst warten noch mehr Überraschungen auf Euch).

Trinkt etwas und sammelt die Nahrungsmittel ein. Nun müßt Ihr alles über die mittlere Grube werfen - der Schalter dort arbeitet mit Gewicht und läßt das Loch verschwinden. Löscht alle Lichter (hier gibt es eine Lichtfalle!) und nehmt die Kiste aus dem Alkoven (mit Hilfe des Zauberbuchs und des Schlüssels). Den Raum müßt Ihr folgendermaßen verlassen: Benutzt den Schlüssel mit dem Fallgatter, postiert ein Paar der Charaktere auf dem vorderen, das andere Paar auf dem hinteren Schalter. Die hinteren beiden Charaktere werden nun in den angrenzenden Raum teleportiert, wo Ihr sie zunächst auch lassen solltet!

Mit dem ersten Paar geht Ihr durch die nun offene Tür. Sammelt die Kiste ein und stellt Euch auf den Schalter. Nun geht Ihr zurück und befreit das andere Paar. Um an den Schlüssel zum Ausgang zu kommen, müßt Ihr Euch wieder einmal mit einem Skelett befassen. Verlaßt anschließend den Raum und schließe Euch wieder der Party an.

Beseitigt beide Skelette und betätigt den geheimen Schalter, der die nächste Tür öffnet. Nehmt den Schild und geht an der Figur vorbei ins Dunkel. Hier befinden sich zwei Gruben. Wenn Ihr einen Feuerball werft, wird ein Licht-Teleporter am Ende des Korridors aktiviert - die Gruben verschwinden! Nun könnt Ihr das Schloß und das Fallgatter öffnen. Die Walküre solltet Ihr mit Feuerbällen bekämpfen. Kauft irgendeinen Gegenstand (empfehlenswert ist die dritte Kiste) und geht dann durch die Tür. Hier muß sich wieder jemand auf den Schalter stellen.

Auf dem Altar könnt Ihr alle "aufgebrauchten" Items wieder mit neuer Kraft auffüllen — es ist auch möglich, Charaktere aus den "ewigen Jagdgründen" zurückzuholen.

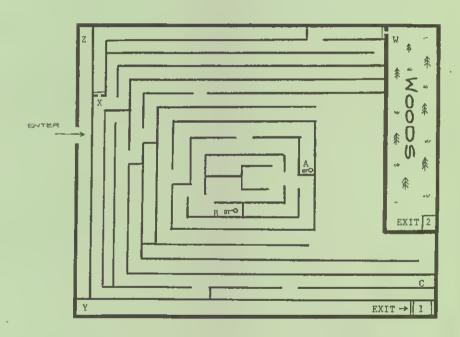
Genehmigt Euch ein Schlückchen, betätigt den Schalter und verlaßt den Raum, indem Ihr beide Schalter an der Außenseite der Tür benutzt.

Die Walküren könnt Ihr ent-

Level 6

Level 7

ENTER LEVEL

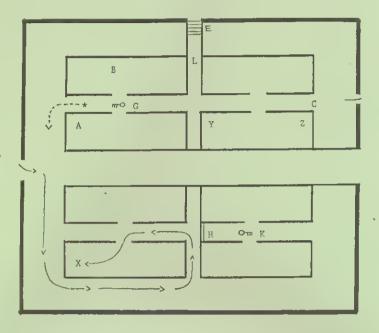


Level 8

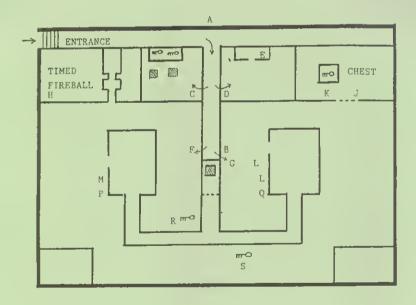
- 1. CAPRICORN
- 2. AQUARIUS
- 3. PISCES
- 4. AIRES
- 5. TAURUS
- 6. CEMINI



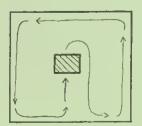
Level 9



Level 10



Level 11



weder umgehen oder töten. Dann sammelt Ihr die Goldmünze ein und öffnet die nächste Tür mit ihr - oder stellt Eure Charaktere vor dem Schild "Says nothing, Reveals much" auf. Nun öffnet sich eine geheime Wand und Ihr tretet ein. Die Kiste, die Ihr hier seht, wird mitgenommen. Dann dürft Ihr wieder einmal den Schalter betätigen, um die Doppeltüren zu öffnen. Hier muß sich die Party aufteilen: ein Charakter geht nach rechts, die Treppen herunter; die anderen nehmen die linke Treppenflucht zum Level

Level 4 - "The Prison:

Der einzelne Charakter marschiert so lange, bis er an einen Brunnen kommt (Sackgasse!). Die anderen drei finden einen Geheimschalter zwischen der zweiten und der dritten Fackel an der Wand. Um die Bodenschalter müßt Ihr Euch hier nicht kümmern. Betätigt den Schalter und führt das einzelne Partymitglied wieder Eurer Party zu, nachdem die Wand sich aufgetan hat und Ihr alle Items eingesammelt habt. Weiter geht's - den Korridor entlang. Vermeidet hier den letzten Bodenschalter - er wird Euch zurück"warpen". Jeder sollte nun die "This message is for everyone"-Nachricht lesen. Verwendet Eure Münzen und wartet ein wenig, bis eine Kiste erscheint (die Ihr natürlich einsammelt). Drei aus Eurer Party müssen jetzt wieder auf die Bodenschalter. Sie werden dabei zwar gekidnappt, aber das soll Euch hier nicht weiter beunruhigen - Ihr seht sie später wieder. Allerdings solltet ihr darauf achtgeben, daß Euer verbleibender Krieger mindestens ein Magie-Level von 4 besitzt. Seht Euch auch die anderen drei noch genauer an, einer davon wird seine Mitinsassen unschädlich machen müssen. Seid Ihr in den Zellen angekommen, paßt auf die Ratten auf! Wasser und Brot ist vorhanden und kann besorgt werden, indem man den Schlüssel am Eingang der "Brot und Wasser"-Zelle an sich bringt.

Der Charakter, der jetzt noch frei herumläuft, steckt den Schlüssel ein, der ihm gerade erschienen ist und öffnet die Tür links. Hier könnt Ihr einen Wasserball-Zauber einheimsen. Trinkt einen Schluck und geht weiter den Korridor herunter. Schlüpft durch den Spalt in der Wand und bekämpft den Feuerdämon mit den Wasserbällen. Wenn er stirbt, wird sich eine Zelle öffnen und einer der drei Charaktere ist wieder frei.

Verlaßt den Raum so, wie Ihr ihn betreten habt, geht aber nun nach links, betätigt den Schalter am Fallgatter und betretet den Raum.

Der Schalter hat den Teleporter für eine kurze Zeitspanne aktiviert. Werff Gegenstände in den Teleporter — sie werden zum Bodenschalter transportiert, der die Gruben verschwinden läßt. Dann sammelt Ihr die Items wieder ein und betätigt den Schalter, der die Zelle öffnet. Nun könnt Ihr die Zelle mit drei Charakteren verlassen

Wendet Euch nach links (aus der Perspektive Eurer Charaktere) und geht den neuen Korridor bis zu der T-Kreuzung. Hier solltet Ihr Euch ebenfalls links halten. Betätigt den Schalter und beseitigt den Minotaurus. Sammelt die Kiste ein, sie enthält einen Schlüssel und Münzen. Der Schlüssel öffnet die letzte Zelle. Vergeßt nicht den Schlüssel in dieser Zelle (bei der Tür)!!! Verlaßt den Raum und wendet Euch nach rechts. Steckt den Zellenschlüssel in das Schloß und betretet den Speisesaal, Ein Schalter in der Ecke wird die Tür öffnen. Nun könnt Ihr ein paar Lebensmittel kaufen und wieder eine Kiste in Euren Besitz bringen. Trinkt ein wenig und geht in den Hauptschalterraum. Hier solltet Ihr es unbedingt vermeiden, Schalter 4 zu betätigen, sonst laßt Ihr die Monster rein!!! Der Minotaurus in diesem Raum muß beseitigt werden. Dann betätigt die Schalter 1, 2 und 3, die wieder Türen öffnen. Den Schlüssel solltet Ihr einsammeln, indem Ihr jemanden hineinschickt und wartet, bis der Schlüssel erscheint "choose key"). Öffnet nun den letzten Raum mit dem Schlüssel und steigt hinunter zum 5. Level.

Level 5:

Öffnet die Tür, indem Ihr den Schalter betätigt und schickt einen Kämpfer in den Raum. Die Fotolinse nimmt ihn wahr und öffnet die Türen, hinter denen die Monster lauern. Versucht sie jeweils einzeln zu bekämpfen und paßt auf die Feuerdämonen auf — sie bringen durch ihr Licht die Fotolinsen dazu, alle Monster auf einmal freizulassen.

Einer der Feuerdämonen ist im Besitz des Schlüssels für den Ausgang. Macht den Dämon unschädlich und schleust die gesamte Party durch. Jetzt könnt Ihr wieder Eure Münzen sinnvoll verwenden und die Altäre benutzen. Anschließend versorgt Ihr Euch mit Erfri-

schungen und schickt Eure Charaktere in den Teleporter (nicht vergessen: Gegenstand auf dem Bodenschalter zurücklassen!). Löscht alles Licht und geht durch den neuen Teleporter. Nun betretet Ihr den "One Each"-Raum. Schickt Eure Männer nacheinander In den Korridor. Bekämpff das Skelett und nehmt den Schlüssel in Euren Besitz.

Für diesen Korridor gelten folgende Schloß-Schlüssel-Kombinationen:

Schlüssel 1 — Schloß 4 Schlüssel 2 — Schloß 3 Schlüssel 3 — Schloß 2 Schlüssel 4 — Schloß 1

Ihr könnt die Schalter an der Außenseite benutzen, um die Charaktere auf der anderen Seite zu befreien. Um diese Aufgabe zu lösen, werden nicht alle vier Schlüssel benötigt.

Um auch den nächsten Korridor erfolgreich zu lösen, braucht Ihr zwei Teams aus je zwei Charakteren, die sich gegenseitig helfen sollen. Benutzt die folgende Kombination:

Schalter 1 schließt Grube A Schalter 2 schließt Grube B

Schleust jedes Partymitglied durch, stellt Euch auf den Bodenschalter und geht durch das Fallgatter. Geht zu den "Mystery Tour"-Schaltern und betätigt die Schalter:

A —

Betätigt beide Fotorezeptoren.

Sammelt den Schlüssel ein, löscht alle Fackeln und verschwindet.

Nehmt die Kiste in Besitz, tötet das Skelett und hinterlaßt alle Items bei "Please give generously". Geht durch die Tür und weiter durch eine zweite (Items können zwar nicht mitgenommen werden, Ihr werdet sie aber draußen wiederfinden).

D —

Sammelt die Kiste ein und werft einen Feuerball in die Richtung des Pfeils. Durch einen Warp X-Y-Z wird sich die Tür öffnen.

Benutzt die eingesammelten Schlüssel an den 3 Schlössern und wartet, bis sich die Türen öffnen. Dann begebt Ihr Euch zum Level 6.

Level 6:

In diesem Level findet Ihr wieder eine Anzahl von Schlüsseln und Schaltern, die Türen im gesamten Level öffnen.

Die Zeichnung sollte klarmachen, was genau was bewirkt:
— Schalter A öffnet Tür B.

Schalter A öffnet Tür B.
 Wenn Ihr Tür D durchschritten habt, werft Feuerbälle den

Korridor hinunter, bis Schlüssel E erscheint.

Schlüssel E öffnet Schloß F.
 Um in diesen Raum zu gelangen und den Schlüssel zu erhalten, müßt Ihr die Schalter 2-4-3-1 in schneller Abfolge betätigen.

— Schlüssel G öffnet Schloß H.

— Nehmt Schlüssel J in Euren
Besitz, er öffnet das Schloß K.
Ihr braucht eine Kiste, um das
Rätsel "I am one, act like 6" zu
lösen

— Verlaßt den Level durch den Teleporter T.

Level 7 — The Maze:

(Achtung: Zeichnung ist nicht maßstabsgerecht!)

Schalter C öffnet die Wand Z.
Schlüssel A öffnet die Tür Y.
Schlüssel B öffnet die Tür X.

— Schloß W kann man mit dem Schlüssel am Ende des "Egyptian" öffnen.

— Sammelt Schlüssel A und B ein, öffnet die Wand mit Schalter C und geht durch Exit 1 in den Level 8.

Level 8 — "The Egyptian Level":

Werft 3 Münzen in den Brunnen am Ende des langen Ganges (Ihr kommt an zwei Sarkophagen vorbei). Nun geht Ihr wieder zu den Doppeltüren nahe des Einganges und betätigt den Geheimschalter. Dann drückt Ihr den nächsten Geheimschalter und betretet den "Zodiac-Room". Um den Schlüssel zu bekommen, muß man zwei der Charaktere in nachstehender Reihenfolge auf den Bodenschaltern plazieren:

1. Capricorn (Steinbock)

2. Aquarius (Wassermann)

3. Pisces (Fische)

4. Aries (Widder)

5. Taurus (Stier)

6. Gemini (Zwillinge)

Derjenige, der den Schlüssel einsammeln soll, kann jedesmal dann einen Schritt nach vorne gehen (ohne teleportiert zu werden), wenn ein Schalter aktiviert worden ist.

Nehmt den Schlüssel in Euren Besitz und geht durch die Doppeltüren. Um das "Sacrifice-Puzzle" zu lösen, plaziert einen der Charaktere ohne Items am Ende des Gangs. Nun laßt Ihr einem zweiten einen Feuerball nach ihm werfen. Der Feuerball explodiert in dem Altar und öffnet die Türen. Geht durch sie hindurch.

Werft einen Feuerball in den Teleporter, der durch den Geheimschalter "Send an appropriate sacrifice" erschienen ist. Seid dabei vorsichtig — wenn Ihr den Feuerball zù früh oder zu spät werft, erscheint er hinter Euch!

Nun müßt Ihr die Charaktere vorsichtig um die Gruben herummanövrieren (die Schalter sind hier irrelevant). In einem Alkoven, verziert mit einer Schlange und einer Fackel, findet Ihr wieder einen geheimen Schalter. Ihr befindet Euch in einem Laden. Das dritte Item solltet Ihr nicht kaufen!!!

"Read the Hieroglyphics": Schreitet erst einmal die Wände ab, die sich daraufhin hell erleuchten. Einige Schlüssel, die Euch noch fehlen, werden erscheinen. Alle 4 müssen eingesammelt werden, damit die nächsten Türen geöffnet wer-

den können.

"Send me your champion": Betätigt die 3 Schalter und schickt Euren besten Kämpfer durch die Tür. Laßt alle seine Items zurück ("Travel light") und schickt den Krieger zum Schalter. Er wird nach jenseits der "Axe" teleportiert. Nun betätigt Ihr den Geheimschalter, betretet den Raum und macht den Minotaurus mit der Fackel unschädlich. Bringt die Kiste in Euren Besitz (sie enthält zwei Schlüssel, wovon einer für den Ausgang ist). Mit dem zweiten Minotauren verfahren wir wie eben. Die zwei Schlüssel, die Ihr jetzt noch besitzt, passen in die Schlösser bei den Stufen. Jetzt erscheint ein Teleporter, der Euch wieder in den "Send me your champion"-Raum bringt. Vereint Eure Party mit Hilfe des Teleporters, reißt Euch die Kiste aus dem Geheimraum unter den Nagel und steigt die Treppen herunter -Level 9 erwartet Euch! Level 9:

Benutzt das Schachbrett, um die Schalterabfolge zu kopieren und stellt Eure Charaktere so auf, daß sie die 4 Schalter gleichzeitig betätigen können. Die nächsten Türen könnt Ihr öffnen, indem Ihr eine angezündete Fackel in die Grube werft (Lightfalls"). Löscht beide Fackeln - dann öffnen sich auch die nächsten Türen. Werft einen Feuerball in den Teleporter ganz rechts. Die Grube verschwindet und eine Wand tut sich auf. Hier geht Ihr bis "Fire Straight" und tut genau das - gerade über die Gruben. Zwei Teleporter erscheinen, mit denen Ihr über die Gruben warpen könnt.

 Lest Schild X; es wird Euch teleportieren.

— Versucht alle Schilder zu lesen, auf die Ihr stoßt: sie können Euch transportieren:

X -» Y -» Z -» A -» B -» C

- Schlüssel K öffnet Schloß L.
- Schlüssel G öffnet Tür H.
- Verlaßt den Level durch E.

Level 10:

Betätigt Schalter A.

Drückt den Geheimschalter
 B; er öffnet die Wände C und D.

Öffnet und passiert Tür D.
 Stellt Euch in der Ecke E auf.
 Die Wände F und G öffnen sich daraufhin.

 Schlüssel K öffnet das Schloß L und das Schloß M.

- Schloß P und Q können mit

den Schlüsseln R und S geöffnet werden.

— Öffnet die Tür. Wenn Ihr Euch entscheidet, durch P zu gehen, benötigt Ihr 2.5 kg Gewicht, falls Ihr Q wählt, braucht Ihr 3 Goldmünzen (nicht mehr!).

Beseitigt die beiden Anubisse, sammelt die Schlüssel ein und betretet Level 11.

Level 11 — "The Gateway":

Benutzt alle Schlüssel, die Ihr gesammelt habt und geht von Raum zu Raum, bis Ihr zu dem letzten Teleporter kommt. Dort könnt Ihr den "Woodland Key" einheimsen und kommt im "Maze"-Level wieder an. Hinter der "Woodland"-Tür findet sich die Treppe zu Level 12. Und ab in die Höhle!

Level 12 - "The Cave":

Ihr verlaßt diesen Level durch den Teleporter und befindet Euch im...

Level 13 — "The Temple":

Findet den "Overlord" (die verhüllte Figur) und beseitigt ihn. Dann nehmt Ihr seinen Schlüssel und betretet den Tempelraum.

Shadowlands ist gelöst!



Black Crypt

Klaus Wenzel ist einer von vielen, der eine Frage zu Electronic Arts Black Crypt hat. Er steht am Anfang des zweiten Levels und kann dort das Monster nicht umhauen. Mit welcher Waffe läßt sich der Finsterling erlegen und wo findet er sie.

Die Antwort zu Elvira II

Heinz Krause aus Duisburg kann Helmut Uhland bei seinen Problemen mit der Horror-Lady weiterhelfen.

 Die Zutaten des Auferstehungsspruchs:

 Das Gehirn von Frankenstein (nicht das im Glas)

Das Skalpell (bzw. Hirnschale von Frankenstein)

— Das Herz im Glas aus dem Labor.

- Eier aus der Küche

 Das persöhnliche Gebetsbuch aus der Kapelle.

2. Das Monster vor der Tür: Erst den Kupferstab aus dem Heizungskeller holen, auf dem Dach befestigen. Vorher Dracula mit Stimmgabel "benutzen". Mit der Leiter aus dem Kinderzimmer aufs Dach. Kupferstab befestigen. Sturmbeschwörung. Im Labor rechten Hebel drücken bis ganz oben. Linken Hebel drücken: Fran-

kenstein lebt. Genügend Abstand zwischen Tür und Frankenstein lassen. Mit Drahtschere Drähte durchschneiden.

3. Geist im Studio:

Bauklotz aus dem Kinderzimmer holen. Klotz ein Feld vor dem Geist ablegen. Der Geist holt sich den Klotz, dann schnell ins Zimmer.

Chuck Rock

Sven Böhme aus Troisdorf ist unter die Neandertaler gefallen. Hier sein Hilferuf. Den ersten Obermotz nach vier Leveln (Saurier) habe ich nach 11 Steinwürfen erledigt. Den zweiten Obermotz nach weiteren vier Leveln (Säbelzahn) schaffe ich nicht! Bitte um Hilfe. Wer weiß eine todsichere Taktik?

Imperium

Christian Klenke aus Bielefeld hat ein kleines taktisches Problemchen. Trotz genauem Studiums der Anleitung gelingt es ihm nicht, Kampfschiffe mit einer höheren Gewichtseinheit als 100 zu entwickeln und zu bauen. Der Herstellungsplanet besitzt einen technischen Level von 107 und müßte laut Anleitung Schiffe

mit einem Gewicht von 800 bauen können. Ist das ein Programmfehler oder wo liegt die Lösung des Problems.

Heimdall

Jörn Trümmner aus Remscheid möchte von Euch wissen, wie es in der Welt der Menschen auf der Insel rechts oben weiter geht. Er hat schon alle anderen geschafft. Jetzt hat er dort einen Hammer entdeckt und weiß nicht so recht, was er damit anfangen kann.

Eco Quest

Michael Horn aus Dresden sitzt unter Wasser fest. Er hat die Stadt Eluria vorerst von ihren Problemen befreit, ist zum Riffanfang hinausgeschwommen und kommt nun bei dem großen Statuenkopf nicht weiter. Er hat dort zwar schon allen Müll und den Spiegel aufgesammeit kann aber trotzdem nicht weiter nach rechts schwimmen. Wer kann an dieser etwas unübersichtlichen Stelle weiterhelfen?

Ultima 5

Jürg Eglin aus Pratteln hat sich mal wieder in die verzwickte Welt von *Ultima 5* gewagt und hängt fest.

Wie kommt er an das "Sword of Cowardice"? Er hat sich erst durch das Dungeon Hythloth gekämpft und steht jetzt in der Unterwelt. Die Mystic Weapons und Armours hat er gefunden. Wozu dienen sie? Wie kommt er an die "Shard"? Er ist von einer Bergkette umgeben, die er nicht überklettern kann. (Mit dem "Grappier" geht's nicht)

Chaos Strikes Back

Roger Wassner aus Ludwigshafen hat sich mal wieder mit dem guten alten Lord Chaos angelegt. Hier seine Frage zu dem "Diabolic Demon Director": Wie kommt er zur Tür des "ROS" Weges? Das blaue Feld über der Plattform bzw. über dem Kontakt ist aus, trotzdem klappt es nicht.





In diesen hitzigen Sommermonaten fällt es dem Gewohnheitsspieler immer wieder schwer, sich vor seine Konsole zu hocken, während vor dem Haus ein azurblauer Himmel und strahlender Sonnenschein warten. Doch trotz dieser wahrlich strahlenden Aussichten, kommen wir wohl von unserer Lieblingsbeschäftigung nicht los. Und so wird ein Obermotz nach dem anderen kaltgemacht - ein Spiel nach dem anderen gelöst. Anbei fällt noch der eine oder andere Cheat, die sinnloseste Lösung oder das witzigste Paßwort ab. Nehmt sogleich ein Kärtchen, schreibt Euren Tip auf und schickt es

einfach an die POWER PLAY. Wollt Ihr uns gar eine riesengroße Freude machen, tippt Eure Paßwörter oder Lösungen in den Speicher eines PCs (wenns nicht der eigene ist, tut's auch der vom Papa). Speichert den Text wenn möglich im Word-Format ab oder schickt ihn einfach als Ascii-Text-File auf einer Diskette an uns.

Einen verspielten Monat mit tollem Wetter, netten Partys und verteufelt guten Videospielen wünscht Euch Euer

Kund

Shi Kin Joh (Mega Drive)

Für Otto Normalverbraucher aus Deutschland wirft das japanische Importmodul Shi Kin Joh hinsichtlich des Paßwortsystems gewaltige Fragen auf. Marcel Karpa aus Cuxhaven entschlüsselte das System und gab gleich noch einige Paßwörter dazu. Man bedient sich am besten folgenden Ablaufs:

1. Nachdem Ihr das Spiel über den fünften Menüpunkt beendet habt, zeigt das Programm eine dreizeilige Textausgabe. Das zwölfstellige Paßwort befindet sich in der mittleren Zeile.

2. Diese Ausgabe wird igno-

riert und mit dem C-Knopf bestätigt.

3. Jetzt wird das Modul nochmals von vorne gestartet, ohne das Gerät auszuschalten. Bei der "Start"-Option den zweiten Menüpunkt, für Spielbeginn mit Paßwort, anwählen.

4. In der Zeile am oberen Bildschirmrand steht nun das Paßwort. Aus den darunterliegenden vier Feldern (siehe unten: a, b, c, d) mit jeweils zwanzig Zeichen, können die einzelnen Buchstaben herausgesucht und aufgeschrieben werden. Folgendes System bietet sich an:

a_{11}	a_{12}	a ₁₃	a ₁₄	a_{15}	b_{11}	b ₁₂	b_{13}	b_{14}	b_{15}	
a_{21}	a_{22}	a_{23}	a_{24}	a_{25}	b_{21}	b_{22}	b_{23}	b_{24}	b_{25}	
a ₃₁	a_{32}	a_{33}	a_{34}	a_{35}	b_{31}	b_{32}	b_{33}	b34	b_{35}	
a41	a_{42}	a_{43}	a44	a_{45}	b ₄₁	b_{42}	b_{43}	644	b_{45}	

 $\begin{array}{l} \text{Level } 17; \ a_{44} \ c_{11} \ c_{14} \ a_{13} \ a_{22} \ c_{13} \ a_{16} \ a_{11} \ b_{24} \ c_{13} \ c_{32} \ b_{24} \\ \text{Level } 31; \ a_{44} \ c_{11} \ c_{14} \ a_{13} \ a_{22} \ c_{32} \ a_{15} \ a_{11} \ b_{24} \ c_{32} \ c_{24} \ b_{12} \\ \text{Level } 39; \ b_{43} \ c_{14} \ c_{15} \ a_{42} \ b_{34} \ b_{43} \ c_{34} \ a_{11} \ d_{15} \ a_{33} \ d_{21} \ d_{21} \\ \text{Level } 46; \ a_{25} \ a_{45} \ b_{11} \ b_{34} \ a_{14} \ b_{23} \ a_{44} \ a_{11} \ c_{24} \ b_{23} \ c_{11} \ b_{21} \end{array}$

Hier einige Shi Kin Joh-Paßwörter

Lemmings (Super Nintendo)

Hier noch ein Nachtrag zu den Lemmings-Levelcodes in der letzten POWER PLAY. Majer Günter aus Ried erspielte auch den Code für das letzte Lemmings-Level Hier ist er:

Mayem Skill Level 30 ZTTGRFH

Blaster Master Boy (Game Boy)

Bombermans entfernter Verwandter Blaster Master Boy kann mit folgender Level-Anwahl sofort in die höheren Levels eintauchen und Bomben legen, was das Zeug hält. Drückt im Titelbild einfach A und "Start" gleichzeitig.

Desert Strike (Mega Drive)

Wem die Wüstenhatz um den AH-64 zu schwer ist, der möge den kleinen Trick von Christian Wilhelm aus Feldkirchen ausprobieren. Er basiert scheinbar auf einem kleinen Programmierfehler. So gibt es eine Möglichkeit, feindliche Stellungen wirksam einzuäschern und vollkommen unverletzt weiterzuflattern. Fliegt

einfach sehr langsam in Richtung Feind und ballert mit dem MG fleißig in den Sand. Irgendwann sucht sich Eure Kanone das Ziel. Im selben Moment bleibt Ihr stehen und siehe da: Ihr werdet von der feindlichen Stellung schlicht ignoriert — Millimeterarbeit vorausgesetzt.



Ax Battler (Game Gear)

Als "Tip des Monats" entpuppt sich diesmal die Mini-Komplett-Lösung des Action-Adventures Ax Battler. Kristian Zieger aus Oldenburg spielte die Saga aus der Golden-Axe-Serie durch. In den Tabellen findet Ihr zu den Gegnern und Rätseln einige wichtige Hinweise. Mit Hilfe der Paßwörter startet Ihr mit der maximalen Anzahl an Vasen und habt das Training im jeweiligen Dorf schon vollbracht.

Gegner	Schlagart	Vorgehensweise
Babarian	stärkster Schlag, den man besitzt	An einer Stelle stehenbleiben. Wenn der Gegner nahe genug ist, zuschlagen.
Neo Babarian	wie Babarian	wle Babarian
Amazon	wie Babarian	wie Babarian (wenn nöllg auch angreifen)
Neo Amazon	wie Babarian	wie Amazon
Skeleton	wie Babarian	Kommt es angelaufen, ein Stück zurückgehen. Zuschlagen wenn es ganz nach hinlen gelaufen ist.
Neo Skeleton	"S. Swing"	Ein Stück zurückflitzen, wenn es angesprungen komml. Berührt es wieder den Boden, zuschlagen.
Knight	"S oder U.Swing"	An einer Stelle stehenbleiben. Hat er zweimal geschlagen, schnell vorgehen und zuhauen.
Neo Knight	"Trackel"	Habl Ihr ihn getroffen, schnell zurücklaufen.
Bad Bros.	"S oder U.Swing"	Kommt er angesprungen, nach links ausweichen und dann zuschlagen.
D. Adder	"S oder U.Swing"	Sofort angreifen und regelmäßig zuhauen. Aufpassen, daß Ihr nicht von seiner RiesenaxI gtroffen werdel.

Alle Gegnertaktiken des Ax Battlers auf einem Blick

empfehlen

HOTLINE 030/6944862

11 19 h Versand

A-Larffw + Speechall 2 + Gods - 195; - Civilisation Bretupiel + 94,95		PC	Amiga	ST		PC Amiga ST		PC /	Amiga	51	Game Boy		Super NES	1
Am JMB Specified reversion 1 - 49,95 - Command HQ + 29,95 - Comp. of Lg Bow - R, Hood + 29,95 - Y, 47,95 - Comp. of Lg Bow - R, Hood + 29,95 - Y, 47,95 - Comp. of Lg Bow - R, Hood + 29,95 - Y, 47,95 - Comp. of Lg Bow - R, Hood + 29,95 - Y, 47,95 - Comp. of Lg Bow - R, Hood + 29,95	Arniga 4-Player Adapter		24,95		Civilization ++	104,95 94,95 LV.	Formula 1 Grand Prix +	89,95	84,95	84,95				34,95
Am IMB Speichererweiterung + - 89.95 - Am IMB Speichererweiterung + - 89.95 - Am IMB Speichererweiterung + - 84.95 - 99.95 - 18.66 + 29.95 - 1	A-Laurw + Speedhau 2 + Go	001 -			Civilianion Bratispiel +				60.05	•				159,95
Am Intitle			90.06											149,95
1869 ++	Am LIMB & Kick OF 2	8 T							LV.					בעיענו
Accord the Parille + 84,95° 69.95		84 0								_				
Addib Gold 499.7 - Adrib Us 320 ++ 499.5 94,95 94,95 94,95 94,95 Adrib Stopper 1						99 95 IV IV	Global Effect +			60 050				
Adribus 320 ++ 99 55 94.95 94.			īv	4										
Air Support + 1.			-							- 27	Duck Tales			150 0G
Air Support + 1. (4. 44.95° - 1. 14.95° -		99.9	94.95	94.95	Dasmonarate 1 +		Grand Prix Unlimited			-				149 99
Amberstar 1 ++	Air Support +	i.V.	84,954		Darklands		Gravis Joyntick	99.95	79.95	79.95	P-1 Race			149 95
Amberdar 1 Lag. Buch ++ 29.95° 29.25°	Amborstar 1 ++		79,95	79,95	Dark Queen of Ksynn				69,95		Facehall 2000	69.95	Pilot Wines	119.95
A.Thin 9995° iV. 14. A.Thin 9995° iV. 17. Bandit Kings of Ano. China + 8995° iv. 17. Bandit Kings of Ano. China + 8995° iv. 17. Bandit Kings of Ano. China + 8995° iv. 17. Bandit Kings of Ano. China + 8995° iv. 17. Bandit Kings of Ano. China + 8995° iv. 17. Bandit Kings of Ano. China + 8995° iv. 17. Bandit Kings of Ano. China			\$ 29,95	29,95					-		Final Fantasy Lgd 1	84,95	R.of 3 Kingdoms 2	169.95
A-Thain 9995 iV B-17 + 9995 iV Bandit Kings of Ano. Chins + 8995 8495 - BAT 1 + 495 895 895 BAT 2 + 495 895 BAT 2 + 495 895 BAT 2 + 495 895 Battle lide + 495 495 - Battle lide Frweherung ellik + 44,95 Battle lide Frweherung ell					Daughter of Serpents +					- 1	Final Fantary Lgd 2	84,95	Sim City	99,95
B-i7 + 9995 iV. iV. Bandit Kings of Ano. Chins + 8995 8495 - 1989 58978 8995 8995 8995 8995 8995 8995				1V,						- 1	Final Pantaey Adv.			159,95
Bandi Kings of Ano. China + 89.95 84.95 BAT 1 ++ 14.95 74.95 89.95 89.95 BAT 2 ++ 24.95 74.95 89.95 89.95 Battle life ++ 24.95 69.95 Battle life ++ 44.95 44.95 Bake K rys; (inc. Chebonk) + iv. 69.95 89.95 89.95 Bake K rys; (inc. Chebonk) + iv. 69.95 89.95 Bake K rys; (inc. Chebonk) + iv. 69.95 89.95 Bake K rys; (inc. Chebonk) + iv. 69.95 89.95 Bake K rys;		99,9	i.V.							-				
BAT 1 ++			1.V.	1.V.	Dragonflight ++			49,95						139,95
Battle lake ++ 84.95 * 74.95 * 74.95 * 74.95 * 84.95 *				00.04						1,V.				139,95
Battle Lie + 2495 6995 - Butle Kee Erweiterung aliak + 44,95 4995 - Black Crypt (Inc. Cluebonk) + i.V. 6995 - Black Ect + 2995 74,957 74,959 - Black Ect + 2995 74,957 74,959 - Black Ect + 2995 74,957 74,959 - Black Rogers 1 + 2995 74,957 - 2995 69,956 69										40 DEB				159,95
Bask Cryst (inc. Cirebonk) + 14.95				74,93*	Dungeon Marcor					69,73*	Mickeys Dung, Ch.		Zolda 3	159,95
Black Crypt (Inc. Cuebook) + 1.V. 69.95 Black Scot ++ 84.95 74.955 Block +	Detti de Premiter una elicit							90.05	50.02				TYNY	
Black Sext ++									נגלמס	נגלגם				
Back Regers 1 ++	Black Crypt (Inc. Causoun)	24 04		7495		79 95 60 95 60 95			iv	TV.				100.00
Buck Rogers 2 79.95 69.95 - Buck Rogers 2 79.95 69.95 - Buck Rogers 2 19.95 69.95 - Buck Rogers 2 19.95 69.95 - Buck Rogers Bertrijet v. TSR + 20.95 69.95 - Buck Rogers Bertrijet v. TSR + 20.95 69.95 - Buck Rogers Bertrijet v. TSR + 20.95 69.95 - Buck Rogers Bertrijet v. TSR + 20.95 69.95 69.95 - Buck Rogers Bertrijet v. TSR + 20.95 69.95 69.95 Bunded figs Manager 2 ++ 14.95 Bunded figs Mana		07,7.	60 050	1497										24 65
Buck Rogers 2 +		29.95		-									Anneorne Golf	74 05
Burk Rogers Brettrijsel v. TSR + 111 99.5 111 99				-									Checketed Flan	64 05
Buck Regers Brettgast V. 1 SR + III 795 IIII 199 of the Behalder 2 14 89,5 84,95 - Bundedign Manager 2 ++ 74,95 69,95 69,95 69,95 69,95 Pey of Behalder 2 14,81 89,5 84,95 - Cartiers at War Carriers at War C	Buck Rogers 2 ++	89.95	• iv.					,		69.95				74 95
Bundedign Manager 2 ++ 74,95 69,95 69,95° Eye of Beholder 2 LagBuch + 24,95 24,95 - Cariers at W++ 10,95 69,95° Eye of Beholder 2 LagBuch + 24,95 24,95 - Kings Quest 1 (new ViA-Vers.) 29,95° IV Spain 5 4,95 84	Buck Rogers Brettmiel v. TSR	t + 匝 75	95 00 7	79.95 E	Eve of the Beholder 2 ++	89.95 84.95° -	1Madden Poothall (PC92)+	84,95			R-Type			74 95
Cadwar - The Payoff ++	Bundedign Manager 2 ++	74,93	69,95	69,950	Eye of Beholder 2 Lag-Buch +1	24,95 24,95 -	Kings Quest 1 (neue VGA-Vers.)			-	Segnia			74.95
Carriers at War 99.5° 1V Falcon 3.0 + 19.95° - 1 Cardes 49++ 10.95° 1 Cardes 49++ 10.95° 1 Cardes 49++ 10.95° 1 Carriers at War 19.95° 1 Carriers at War 19.95° 1 Carriers at War 19.95° 1 Carriers of Kryse 19.95° 1 Carriers at War 19.95° 1 Carriers of Kryse 19.95° - 1 Carriers of Kryse 19.95° - 1 Carriers of Kryse 19.95° - 1 Carriers of			39,95	39,95	P-15 Strike Engle 2 +		Kings Quest 5 ++/+	109,95	84,95	-	Shanghai	59.95	Ishido	74.95
Carties Date Disk 39.95 1/4. Pate - Cartes of Dewn ++ 34.95° 69.95 74.95 Ch. Products Gamesard 33 MHz 89.95 - Pate - Cartes of Dewn ++ 39.95° 39.95 39.95 Larry 3 ++ 99.95 99.95 - Ch. Products Flightstick 99.95 - Pate - Cartes of Dewn ++ 39.95° 39.95 39.95 Larry 3 ++ 99.95° 99.95 - Charmotion of Krynn + 69.95° 69.95 69.95 Charmotion of Krynn + 69.95° 69.95 69.95 Charmotion of Krynn + 69.95° 69.95 69.95° Charmotion of Krynn + 69.95° 69.95 69.95 Charmotion of Krynn + 69.95° 69.95 69.95 Charmotion of Krynn + 69.95° 69				-			Kinghts of the Sky +				Simpions	69,95	Rampart	79.95
CH Products Camecard 33 MHz 89 95 - Pato Leg-Buch ++ 39 95 39 95 39 95 Larry 3 ++ 99 95 99 95 - Sword of Hope Champions of Kryun + 69 95 69 95 - Champions of Kryun + 69 95 69 95 - Ghampions of Kryun + 69 95 69 95 - Ghampions of Kryun + 69 95 69 95 - Ghampions of Kryun + 69 95 69 95 - Ghampions of Kryun + 69 95 69 95 - Ghampions of Kryun + 74 95 69 95 69 95 Turbos Sub 64,95 Champions of Kryun + 74 95 69 95 69 95 Turbos Sub 64,95 Champions of Kryun + 74 95 69 95 69 95 69 95 Champions of Kryun + 74 95 69 95 69 95 69 95 69 95 Champions of Kryun + 74 95 69 95			69,95	-	Falcon 3.0 - Operation Tiger					- 1				74,95
CH Products Flightstick 99.95 - Champions of Krynn + 69.95 for 1	Charles Data Disk					84,93* 69,95 74,95								74,95
Champions of Krynn + 6995 6995 6995 6995 Champions of Krynn + 6995 6995 Turbo Sub 64,95 Champions of Krynn + 6995 6995					Land Cak'-Rence ++	בקלתד בקלתד בכלתד		33,95	99,95					
Chain Engine + 69,95° 69,95° 69,95° Flight of the Intruder + 39,95° 79,95° 19,95° 19,95° 19,95° 19,95° 1,10° 1,20°									49,93	1				14,95
Chemmaster 3000 + 89.95 - World Class Soccer 74.95 - WWf Superstars 69.95 World Class Soccer 74.95 - Wild Class Soccer 74.95 - Will Class Soccer 74.		בע,עם		40 050	-69,95	69,95 74,95				50.05				
+ mit deutscher Anleitung & Kurzanleitung A I Theor 1000 liefersbare Spiele A Software Turner A speece Wir führen muschhießlich für den gurronischen		100.05		"כבל בח	Flight of the intruder +	39,95 79,95 79,95								24.05
+ mit deutscher Anleitung a. Kurzanleitung / Tibor 1000 lieferbare Crieda / Coftyrone Anforce / Wir führen nuschließlich für den europäischen /							reflects on training (west wood	. دورس	2,7,					
	+ mit deutscher Anleit	tung o. K	urzanie	itung /	Ther 1000 liefer	hare Sniele	Software zum	Anf	BOCK	n /	Wir führen muss	hlie Bli	ch für den europiës	chen/
++ Programm homplett in deutsch	++ Programm komplet	t in deut	sch		Oper 1000 Helel	oure obicie	DOTT WATE ZUITI	77111	asse.					

Verkaufs 🖔 Charts

Maniacs •

Charts

Maniacs 16. Desert Strike 17 Rine dt. Docknurs 18. Dark Queen u

HOTLINE 2 030/6937245

Unser Softwaretempel in der Mittenwalder Straße 47 1000 Berlin 61

Software Maniacs proudly presents.....

****** Die Nummer 1 in Berlin ******

100m vom U-Bahnhof Gneisenaustraße Montag - Freitag 11 - 18.30 h 10 - 13.30 h 85 Quadratmeter Software pur

Deutschlands größter Shop für Video- und Computergames Mit wirklich himmlischen Preisen und göttlichem Service

Himmlische Shops auch in Eurer Nähe?? Wir suchen Geschäftspartner, Filialleiter und Räumliehkeiten in allen deutschen Großstädten. Habt Ihr Interesse in einem erstklassigen Team zu arbeiten und/oder Räumlichkeiten zu bieten, wendet Euch bitten an o.g. Adresse 030/6944156 030/6944256

	-		-		_						_		- 104 1110	
	PC A	miga	57		PC /	Amiga S	T		PC	Amiga	ST	Mega Drive	Neo Geo	1
Lemmings 1+	49,95	49.95	49.95	Populaus 2 +	LV.			Starflight 1 +	39,95	39,95	39.95	/Grundgeriit dt. inc.	Grungerät	749,- 299,95
Lemmings - Oh No. +	49,95	49.95	49,95	Populous 2 - Challenge Disk +	-		39,95	Starflight 2	69,95	69,95	-	"Senic" 1 lahr Gar, 3	49.95 Alpha Mission 2	299,95
Links 386 Pro Super VGA +	94,95	-	-	Powermonger +	84,95		49,95	Star Trock - 25th Anniversary -	+ 84,95	i.V.	-		9.95 Art of Pighting	349.95
Links Kurse		44,95	•	Powermonger Data Disk +	-		39,95	Steigenberger Hotel ++	74,95	69,95	-		9.95 Basefullstars 2	379,95
Loom ++		74,95	74,95	Project X +		69,95	-	Strike Commander +	1.V.		-	Adv. Milit, Corp., 1+21		299,91
Lord of the Rings 1 +		69,95°	•	Quest for Clary 2 +	89,95	89,95	-	Striker +	-	69,95	69,95		19,95 Burning Figfa	299,95
Lord of the Rings 2 +	74,95		-	Railroad Tycoon +/++/++	99,95		£4,95	Thies of Magic 1	74,95	i.v.	-	Batman 1	19,95 Patal Pury	319,95
Lost Admiral	99,95	£V.	-	Rampart +	89,95			Theatre of War +	89,95		-		24,95 Magician Lord	199,95
Lost Tensures of Infocom	139,95			Realms +	84,95		74,95	The Garnes Wisser Challenge					19,95 King of Monstars	
Lotus Turbo Challenge 2 +++				Rebel Racer ++	74,95	69,95	-	Their Pinest Hour 1 +	74,95				19,95 Last Resort	369,95
Lure of the Temptress +		74,95	i.v.	Red Baron 1 ++	99,95		0-	Their Finest Hour 1 - Mission 1			34,95	Dovil Crash/Dr. Pury	119,95Mutation Nation	319,95
M1 Tank PLaton +		84,95		Rise of the Dragon ++	99,95		-	Their Pinest Hour 2 - Secret W.			-	EA Hockey M	09,95 Robo Army	319,95
Mad TV ++		74,95		Roland LAPC-I	899,-		-	Secret W. P38,P80,Hel62	39,95		-		09,95 Soccer Brawl	329,95
Maniac Mansion ++		69,95		Rockies +		* 74,95*		Thrustmaster Weapon Control	199,9			J. Madden 92 1	09,95 S. Baseball 2020	329,95
Mega lo Mania ++			69,95	Secret of the Silver Blades	69,95		nn	Thrustmaster Flight Control	199.9		-	Master of Monsters I	29,95 Thrush Ralley	319,95
Midwinter 2 ++	defekt			Sensible Soccer +	i.V.		רכע עם	TV Sports Baseball-Bo Jackson		69,95	T 4 0000	Olympic Gold 19	09,95 Game Gear	
Might & Magic 2		59,95	•	Shadowlands +	84,95		12,93	Twilight 2000 +	89,95	84,95°	84,50°	Phantasy Star 3 E	29,95	
Might & Magic 3 ++		79,95	-	Shanghai 2	84,95			Ultima 4-6 Trilogio	89,95		70.05	Powermonger 1	29,95° Cirungeriit dt., inc.	
Might & Magic 3 Lag Buch ++	. 24,93	34,95	84.04	Shedock Holmes +	89,95	* LV.	-	Ultima 5 Warrion of Destiny		39,95	79,95	Ramourt 1	24,95°Sonie 1+NETZTE	
Monkey Island I ++		69,95	84,95	Siege Silent Service 2 +	89.95		14.00	Ultima 6 The Pales Prophet - Ultima 7 The Black Gain +	89.95	69,95	ייבל גו	R. of 3 Kingdoms 2 1	1935 GG 1 4- Junes	149,95
Monkey Idand 2 Monkey Idand 2 ++	69,95	79.95	89.95	Sim Ant ++	99,95		54,93	Ultima 7 Laz-Buch ++	34,95		-	Shining in Darkn 1 1	49.95 Alien Syndrome	79,95
			15.00	Sim City/Populous +	74.95		24.05	Ultima UI Styrian Abyrs +	39,95 89,95				19.95° Axe Beltier (us)	79.95
Monkey Island 2 Lag. Buch ++ Pacific Islands +	84.95		69,95	Sim City Architecture 1 o. 2 +	39.95		(7,33	Ultima U1 LagBuch ++	24.93				29.95 Buster Ball	69,95
Paranci Stars (Bubble Bobble 3)	נקרם	69.95	בע,עם	Sim Earth ++	89.95		77777	Ultima WI Savage Empire +	79.91		-		24.95 Crystal Warrior	84,95
Patrict	89.95*	ĽV.		Soundhister 2.0 ++	289 -	دواد		Ultima W2 Marting Dreams +	89.95				19.95 Galaga 91	79.95
Patrizier ++	59,920		79.95*	Soundhaster Prof. 16 Bit ++	499 -		_	Uncharted Waters	99.95			Star Odvisov I	39.95 Griffin	79.95
Pattern Strikes Back	69.95	1555	1993	Soundblaster CD ROM ++	699			Utonia ++			74.95		19.95 Lender Board Gold	1 7495
Perfect General		89.95		Soundsystem: Soundblaster 2.0			Sermo		iV.	74.95°	. 123	Tazmania 1	19.95 Mickey Mouse	74.95
Perfect General Szenery Disk		59.95		Boxen + Kings Ovest 5 dt.	475		-	Vroom +			69.95	Terminator 16	09,95 Olympic Gold	74.95
PGA Tour Golf +		69.95		Space Crumdo +		69.95	69.95	Warfords 1	74.93				19.95 Prince of Persia	74.95
PGA Golf Kurne +	39.95	39.95		Space Max ++		69,95	-	Wing Commander 1 Sammlun			-	Thunderforce 4 1	29.95*Shanghai 2	79.95
Pinball Dreams +	74.950			Space Quest 1 VGA+		84.95	-	Wing Commander 1 +	84.95		-	Told 16	09,95 Sonic the Hedgeho	
Pirates +		84,95	64.95	Space Quest 3 ++	99,95		-	Wing C, 1 Secret Missions 1 o. 2			-	Warriors of Rome 21	19.95 Space Harrier	59.95
Planets Edge		69 950	-	Space Quest 4 ++	99.95	89.95	-	Wing Commander 2 +	89,95		-	Warriors of Bt Sun 12		79.95
Pools of Darkness	74,95	69,95	-	Special Forces +			84,95	Wing C. 2 Erweiterungen	44,95	-	-		29,95 Super Monaco GP	
Pools of Darkness ++		79,950	-	Spirit of Adventure ++	74,95		69,95	Wizardry 6 Bane of Comic P	49,95	79.95	- 1		19,95 Wimbledon	74,95
Pool of Radiance +		84,95	-	Starbyte Super Soccer ++	74,95	69,95	59,95		84,95		-	W.C. Londorboard 13	29,95 Wonder Boy 2 jp.	59,95
Police Quest 3 ++	99,95	89,95	-	Star Control 2 +	89,95	* IV.	-]	Wiz 7 Crumders of Dark Savar	x 89,95	* IV.	-	Xenon 2 N	09,95*	
Heute bestellt Geste	rn gel	iefer	t 7! /	Himmmmlisch	e Pro	eise	7	Einfach probieren	und !	Staune	n /		lintendo-M. nind zT. Vo	
	Treate October October general transfer of the State of t													

Alle Preise versichen sich als Versandpreise! Ludespreise variieren, Luteuverkauf ist keider mit höheren Kosten verbunden. Wir hoffen auf Buer Verständnis. Irritimer und Preisänderungen sind vorbehalten. Die Preise sind gültig, solange unser Verrat reicht. Eis 100 DM Bestellwert berechnen wir 10,30 DM Versandkosten, bis 200 DM: 8,50 DM, bis 300 DM: 6,50 DM, bis 400 DM: 2,50 DM, darüber ist der ganze Spaß umsonst. Express kontet 8,00 DM mehr, Sicherheitskarten + 3 DM, Diskettentest + 3 DM. Bei Vorksuse -50% Versandkosten, ab 200 DM Versandkostenfeie. Wir gewähren auf SOFTWARE ein HALBES JAHR GARANTIE. Auf SEGA-, NINTENDO-, SOUNDBLASTER-, LYNX- und NEO GEO-Produkte I JAHR GARANTIE. Unser Anruf beantworter ist immer , wenn wir mal nicht das sind, für Buch geschaltet. Qualk Buch der Wissensturst besonders , versucht's auch außerhalb der Zeiten oder am Wochenende. Mit Sterachen gekennzeichnete Computer-Games waren bei Anzeigenschlaß (22.07.) noch nicht lieferbar , and aber inzwischen oft eingetroffen (wenn the Hersteller z. Abwechshung mal pünktlich liefern). Seid ihr in Berlin, besucht doch unser tolles Ladengeschäft mitten in Kreuzberg, Inhaber: Goopel & Co Old G



Fortsetzung von Ax Battler

Oorf	Paßwort	Hinweis	Items
1	NGAH-HIEI ACFA-CGAO	Mit der Bombe, die man in der "Spooky Cave" findet, sprengt Ihr Euch den Weg frei.	_
2	ANMA-LJPP PLGL-DCFF	Den "Crystal" aus dem "Peninsula Tower" muß man im Norden des ersten Dorfes ins Meer schmeißen.	Bomb
3	CMPJ-GOON IKMI-MAFF		Bomb, Crystal
4	JOME-FBPN PIPP-IPHA		Bomb, Crystal, Key
5	EHAO-KKML KKKB-IPHA	Bevor man die "Gayn Mountain" besteigt, sollte man sich die Frucht beschaffen. Die hohe Mauer zerstört man mit einer Kampftechnik.	Bomb, Crystal, Key, Fruit
6	INMG-FFOB OGEL-MIIO	Geht über die Brücke im Nordosten des Dorfes und sucht am graien Boden nach dem "Magic Stone". Der Rest folgt im Dorf. "Ice Cliffs": Vor der ersten Lawine schnell über die Gruben springen. Bei der zweiten, kurz nachdem man den Wasserfall nicht mehr siehl, mil "Trackel" losrennen und das letzte Stück springen. "Adder's Castle": Vom Vorsprung auf die vorbeikommende Wolke hüpfen und sich so nach oben befördern lassen. Die Pfeile mit der schwächsten Magie abwehren.	

Mit den Ax-Battler-Paßwörtern habt Ihr stets die höchste Anzahl an Vasen

Tips aus der Redaktion: Tiny Toons (Game Boy)

Nachdem ich mir Konamis Prachtmodul unter den Nagel reißen konnte, ließ mich das Abenteuer um die drei Comichelden nicht mehr los. Mit den folgenden Tips dürfte das Modul auch von Vorschulkindern problemlos durchgespielt werden. Freut Euch auf die letzte Welt: Grafisch und musikalisch ein Leckerbissen.

1. Wett: Im ersten Teil muß Dizzy rekrutiert werden. Ihr findet ihn in der letzten Baumstammhöhle vor der Wand. Im nächsten Level-Abschnitt findet sich an der Decke ein Baumstamm. In dieser Höhle pendelt die Decke hoch und runter. In den Löchern kann sich geduckt werden. Hier findet sich die erste Baumstamm-

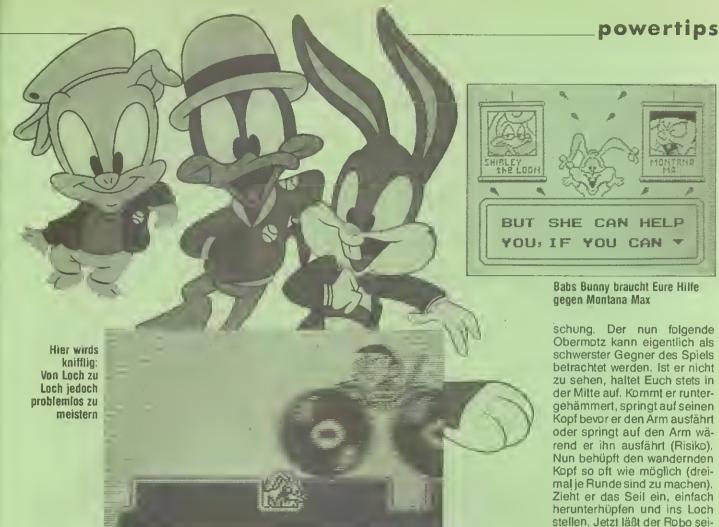
Höhle an der Decke, die ein Wettrennen beherbergt. Setzt Ihr zehn Diamanten ein, darf durch schnelles Drücken von A und B gegen drei verschiedene Toons gerannt werden. Der Bücherwurm spendiert dem Sieger Möhren oder andere Früchte (Melonen, Ananas). Das häßliche Entlein schenkt ein Extraleben, während "Litt-

te Beeper" zuerst die Energie auffrischt und bei jedem weiteren gewonnenen Rennen drei (!) Extraleben abläßt. Dementsprechend schwer ist er auch zu besiegen. Als Nachkömm-ling des Road Runners läuft er erst recht spät los, wetzt dann aber wahnsinnig flink über den Kurs. Mein privater Tip: Taschentuch um den Finger wikkeln und über die A- und B-Taste des Game Boys rubbeln. Mit genug Vorsprung in den ersten Sekunden ist der Beeper leicht zu besiegen. So kann der Lebensvorrat auf rund 30 (für Anfänger) oder nur 10 (für Profis als Sicherheit) aufgepeppt werden. Verlaßt Ihr den Raum wieder, muß am Levelende noch Dizzy gefüttert werden und Ihr gelangt in die...

2. Welt: Die "Warp-Zone".

Hier gibt's noch einige Bonusräume und Wettrennenhöhlen. Nach dem recht leicht zu findenden Ausgang folgt der nächste Level. Hier besucht Ihr die erste Baumstammhöhle an der Decke (vom Rockermaulwurf nach oben springen) und nehmt die nächste Höhle, wieder an der Decke. Hier muß "Furrball" rekrutiert werden. Ihr bekommt drei Versuche, herauszufinden in welcher Tonne sich Furrbatt versteckt. Schaut Euch einfach an, mit welcher Höhe und Weite er abspringt und ratet dann mindestens zweimal richtig. Jetzt in dem Röhrenlevel weiter nach rechts laufen und in die letzte Höhle an der Decke springen. Hier hilft Furrball weiter. Der folgende Zug steltt keine große Herausforderung dar (Vorsicht vor den lebenden Bonuskästen). Jetzt folgt der erste Obermotz: Arnold, the Pitbull. Wetzt er durch die Gegend, überspringt Ihr ihn. Bleibt er stehen springt Ihr auf ihn. Dieses wiederholt thr, bis er aufgibt.

3. Wett: Eine der etwas schwereren Welten. Im ersten Level zermalmt Ihr die größeren Feinde mit Hamtons Melone, bevor sie den Baum "schütteln". Im nächsten Level springt Ihr in die Baumhöhle an der Decke am Ende des Levels. Dort drückt Ihr den Schalter, geht wieder hinaus und nehmt die erste Baumhöhle linker Hand. Dort wieder mal die erste Baumhöhle an der Decke besuchen, Knopf drücken und frei ist die kleine Stinkfreundin. Wieder im Wald macht sie Euch mit ihrem Gestank den Weg frei. Durch die nun folgenden hydraulischen Pressen bedarf es eines guten Timings. Am Ende gibt's nochmal ein Rennen zur Lebensauffri-



Babs Bunny braucht Eure Hilfe gegen Montana Max

schung. Der nun folgende Obermotz kann eigentlich als schwerster Gegner des Spiels betrachtet werden. Ist er nicht zu sehen, haltet Euch stets in der Mitte auf. Kommt er runtergehämmert, springt auf seinen Kopf bevor er den Arm ausfährt oder springt auf den Arm wärend er ihn ausfährt (Risiko). Nun behüpft den wandernden Kopf so oft wie möglich (dreimal je Runde sind zu machen). Zieht er das Seil ein, einfach herunterhüpfen und ins Loch stellen. Jetzt läßt der Robo seine Beinchen wandern, Ihr

SEGA MEGA DRIVE

Helflire (jp) Spletterhouse II (US) Tazmania (US) 99 Crackdown (ip) 49 Phelios (jp) Bad Dmen (jp) Dlympic Gold (US) 89. 99. Gynoug (ip) Out Run (jp) 59, Jewel Master (jp) 59 Super Shinobl (jp) Chuck Rock (US) Wonderboy III (jp) 49 Dick Trecy (jp) 49, Spiderman (jp) Alien Storm (jp) 69 Mercs (jp) EA Hockey (DT) Streets of Rage (jp) 89 Golden Axe II (ip) 69. Warrior of Rome II (US) 119,-Joypad Pro-2 39. Game Adapter 29,-(Ermöglich) das Spielen von apanischen Modulen auf

SEGA **GAME GEAR**

deutschen Mega Drives)

Aeriael Assauli (US) GG Shinobi (jp) Ax Battler (US) 59. 69. DutRun (jp) Ninja Gaiden (jp) Berlin Well (jp) Crystal Warriors (US) 59,-59.-Donald Duck ()p) Sonic the Hedgehog (jp) Alien Syndrome (jp)

andten

Wide Ge	er	49,
八	ATA	RI

Spiderman (US)

George Foreman's K.D

Blue Lightning Electrocop Chips Challenge Galesol Zendocon Slimeworld Gauntlet Klax Roadblasters Xenophobe Ms. Pacman

Zarlor Mercenary

Rampert Ninja Galden Pacland レンシッ Toki Turbo Sub Scrapyard Dog Chequered Flag Viking Child Crystal Mines II 69, 69. 69. Hard Driving Robotron 79. S.T.U.N. Runner 79, Bill & Ted Awesome Golf 79 Cyberball

Paperboy Robo Squash

Rygar Super Skweek

Rampage Balman Returns

Warbirds

79. 79. 79,-79

Mutation Nation Magician Lord Top Players Golf Baseball Stars Andro Dunos The Super Spy Cyber Lip Séngoku Ninja Combet Andro Dunos **Ghost Pilots** 79. Alpha Mission II Burning Fight Last Resort King of Monsters II Soccer Brawl

NEO

Baseball Stars II

NAM 1975

Robo Army Trash Rally GEO

> Nintendo 329 SUPER Famicom 279, Addams Family (US) 129,-Hook (jp) 279. 149,-Xardion (US) F1 Driving (Jp) 349. 129.-279, 139,-Top Race 99,-Street Fighter II (US)
> Formation Soccer (US) 279. 149. 279, 119. 349. Actraiser (US) Ghouls'n Ghost (US)
> Joe & Mac (US) 299. 139. 299, 129. 299, Smash TV (jp) 379. Ascil Pad 69. 379.-Game Adapter 49.-Super NES <> Super Famiçom

Nintendo GAME BOY

Addania i anniy	02'
Track Meet	69,
Batman II	69,
Snow Brothers	69,-
Viking Child (US)	69,-
Wave Race (US)	69,-
Bugs Bunny II	69,
Double Dragon II	69,-
Hudson Hawk (US)	69,
Prince of Persia	69,
Battletoads	69,-
Final Fantasy Adventure	79,
Final Fantesy Legend II	79,
Nail'n Scale	69,
Jack Niklaus Golf	69,
Pit Flighter	69,
Parodius (dl)	79,-
Duck Tales	69,
Soccer Mania (US)	69,
Atomic Punk	49,
Cleaning Kit	18,
Lightboy	49,

329.

329 -

Versandbedingungen: Inland +9 DM Auslend nur Vorkasse +12 DM

Bedeutung der Kürzel: (jp) Japanisch (US) Amerikanisch (dt) Deutsch

Preisänderungen und

Weitere Artikel und Preise bitte telefonisch erfragen

Händleranfragen erwünscht!

Versandanschrift: Brückstraße 42-44 4600 Dortmund 1

Öffnungszeiten:

Montags - Freitags: 9.30 - 18.30

Ladenlokal: Brückstraße 42-44 4600 Dortmund 1

9.30 - 18.30 Donnerstags 9.30 - 20.30 Samstags 9.30 - 14.00

Öffnungszeiten:

Montags - Freitags

Telefon: 0231/556140 oder 573233 · Telefax: 0231/521553

duckt Euch im Loch und genießt die Ruhe. Kommt er jetzt wieder herunter, beginnt der Spaß mit seinem Kopf erneut. Nach ungefähr zehn Kopftreffern segnet er das Zeitliche und ihr betretet nach einer abgefahrenen Zwischensequenz die ...

4. Welt: Hier feuert Konami eine einzige Kanonade an grafischen Gags ab. Zuerst rast Ihr mit Calamitys Fahrrad durch eine High-Speed-Runde. Dabei werdet Ihr von der allseits bekannten Tierfreundin Elmyra verfolgt. Drückt ständig nach rechts und Ihr habt nichts zu befürchten. Danach wartet Montanas Bodyguard auf Euch. Er will Euch verspeisen und wirft einige Kisten in Eure Richtung. Mit Hamton solltet Ihr einfach abwechselnd springen und Euch bücken. Kommen die Kisten gegen Ende sehr schnell, einfach ein paar Melonen loskullern lassen. Habt Ihr auch Ihn besiegt, müßt Ihr eine nette Dame rekrutieren, die Euch im Endeffekt über den großen Abgrund transportiert und den Weg zu Montana freischießt. Geht in die Baumstammhöhle und hüpft von einem Gürteltier aufs nächste

Der Baumstamm linker Hand verbirgt zwei Spielhallen und einige Diamanten. Rechts nach oben und über den Ab-Montana direkt ein. Versteck Euch vor seinem Riesenbuggy springt, wenn er nach links verschwindet, ins nächste Loch. wackelt, hüpft Ihr auf seine Birne und bleibt in der Spalte zwischen Wand und Montana steer Bleibt einfach in der Ecke stehen. Hüpft er das zweite Mal auf Euch zu, solltet Ihr, kurz bevor er zur anderen Seite springt, einfach nach oben springen, um seinem nach hinten ausschlagendem Fuß zu entgehen. Nun einfach zur anderen Seite und das ganze wiederholt, bis er aufgibt.

Spanky's (Game Boy)

Die Codes zum Blasenspektakel Spanky's Quest sandte uns Raimund Riederer aus Kleedorf.

Turm 1:	0792
Turm 2:	1263
Turm 3:	3486
Turm 4:	5501
Turm 1, 2:	1992
Turm 1, 3:	4215
Turm 1, 4:	6230
Turm 2, 3:	4749
Turm 2, 4:	6764
Turm 3, 4:	8987
Turm 1, 2, 3:	5478
Turm 1, 2, 4:	7493
Turm 2, 3, 4:	
Turm 1, 3, 4:	9716
Turm 1, 2, 3	

G.G. Aleste (Game Gear)

Waffensymbol	Erklärung
Р	einfacher Waffenverstärker
(P)	fulminanter Waffenverstärker
L	Laser
Н	Homing Rings (Zielsuchende Ringe: wahrscheinlich Infrarot). In ausgebauter Form sind sie eine wirklich durchschlagskräftige Waffe.
W	Wave (Bögen, die schräg nach links und rechts schleßen. Mit zwei (P)-Symbolen verstärkt ist diese Waffe fast unschlagbar.
D	Defence Shield (drehender Feuerwirbel um Euer Schiff). Verstärkt drehen zwei blaue Laserwirbel um Euer Schiffchen und anstatt der normalen Waffe, schießt Ihr mit einem Laser.
N	Napalm Runner (Explosionsgeschosse). Verstärkt oder nicht; Sle richten einen Rieseschaden bei den Gegnern an.
M	Mag Spread (sich dreiteilender Schuß). Nicht besonders empfehlenswert.
S	Eine sich zweiteilende Kugel. Ebenfalls nicht die beste Waffe.

Wer mit den Waffenerklärungen der japanische Anleitung zu Galvanic Gunner Aleste nicht zurechtkommt, der sollte sich die Tips von Thomas Haegler aus Bretzwil zu Herzen nehmen.

Super Smash TV (Super Nintendo)

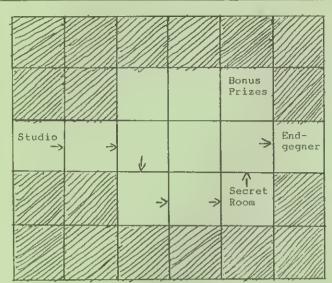
Die nützlichen Karten und Endgegnertaktiken zum Spritegetümmel Super Smash TV kommen von David Diemer aus Kirchheim. Folgt den Pfeilen auf den Karten. In den "Secret Rooms" gibt's die Fragezeichen. Außerdem sollten so viele Schlüssel wie möglich eingesammelt werden, denn erst zehn davon öffnen Euch den "Peasuredome-Room"

Level-1-Endgegener: Haltet Euch am besten im oberen Teil der Arena auf, denn dort erreicht Euch der Laserstrahl aus seinen Augen nicht. Insgesamt verwandelt Mutoid Man sich fünf Mal, bis er das Zeitliche segnet.

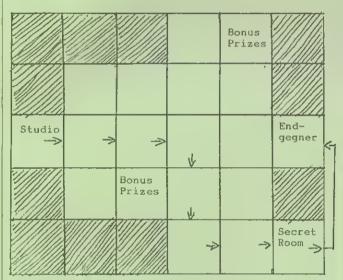




powertips

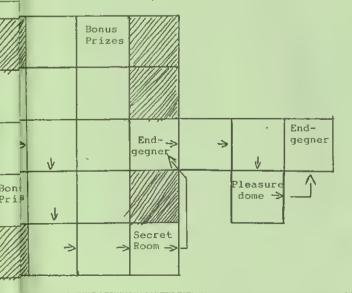


Das ersle Super-Smash-TV-Level



Super-Smash-TV-Level-2

Und das letzte Super-Smash-TV-Level



ROCHUSSTRASSE 11 - 6500 MAINZ Tel. 06131/230492 • Fax 06131/230493 TOO HARD TO HANDLE KRUSTYS SUPER FUN HOUSE FERRARI GP SEGA MEGADRIVE: OLYMPIC GOLD SPLATTERHOUSE 2 TERMINATOR BLACK CRYPT SUPER NES GAMEBOY: BATMAN 2 DIE NEUESTEN HITS 65. a A OLYMPIC GOLD DIE NEUESTEN HITS GAMEGEAR: LAST RESORT SOCCER BRAWL NEO GEO:

Lødengeschäft und Versand. Besuchen Sie unser neues Lødenlokal. Eröffnungsangebole für alle Systeme!!!!!

Neu: TURBO GRAFX 16 die amerikanische PC-Engine!

99,-

119.-

119.-

99.

119,-

109,-

109,-

Devil Crash Alien Crash

Splatterhouse

Parasol Stars

TV. Sp. Footb.

TV, Sp. Hockey

TV. Sp. Basketb.

Cadash

Gunhead

Inh. Josef Rösch Kirchenplatz 2 8950 Kaufbeuren

und Verkauf von Gebrauchtwaren Händleranfragen erwünscht Telefon 08341/14053 Fax: 08341/14127 99,- | Super Star Soldier PC-Kid 1 119,-Talespin 119,-Neutopia 99,-Nectaris 119.-Aero Blasters 119,-Grundgerät inkl. Japanadapter und Spiel 349,-109,- PC-Engine GT 599.-

SEGAMEGA DRIVE, SUPER FAMICOM, NEO GEO, PC-ENGINE, HANDHELDS usw...

Chuck Rock us Desert

Flashpoint

Elektronik & Spiele

Vertriebs GmbH

319,94

59,94

149,94

119.94

109.94

Hamburger Straße 68 2360 Bad Segeberg

FLASHPOINT HAT'S

119,94 Super Nintendo Warriors of R. us 129,94 Deutsche Version Strike us 119,94 Streetfighter us

Thunderforce III us 99,94 PGA-Tour-Golf us 119,94 Tazmania us

Klax us Afterburner II iap Hellfire iao.

59,94 S. Battle Tank us 119,94

99,94 Arcana us 59.94 F-Zero us 79,94 Super Soccer us 109,94

US-D-Adapter

Händleranfragen erwünscht

Alle Preise zzgl. DM 10,- Versankostenanteil

Fordern Sie das neue FLASHPOINT - Videospiele - Magazin an. Senden Sie einen adressierten und frankierten A5 Rückumschlag mit der Angabe Ihres Systems und DM 2,- in Briefmarken an unsere

Level-2-Endgegner: Vernichtet die Panzerung von Scarface und verunstattet sein Gesicht mit dem "Rapid Fire High-Power Grenade Launcher", bis es sich in einen Totenkopf verwandelt. Weicht dann ihm und den Sternen, die gezielt aus seinen Augen hervorschießen, aus und ballert auf den guten Scarface alle Extrawaffen, die Ihr in die Finger bekommt.

Level-3-Endgegner: Bleibt wieder im oberen Teil der Arena und schießt auf die Kobras. Paßt aber auf die Räder auf, die im Raum herumdüsen. Nach einiger Zeit fallen sie in sich zusammen

Super-Trooper-Obermotz
"M.C. Mayhem": Greift bei
ihm auf die gleiche Taktik zurück mit der Ihr schon Mutoid
Man besiegt habt. M.C. Mayhem ist schneller und steckt
auch wesentlich mehr ein.

James Pond 2: Codename Robocod (Mega Drive)

Und Majer Günter zum zweiten: Im zweiten Teil um den Unterwasseragenten James Pond dürfen mit folgender Kombination alle Levels angewählt werden.

Drückt im Titelbild einfach A, C, Unten, Links und dann "Start"

Star Parodier (PC-Engine-CD-Rom)

Zur ultimativen Ballerparodie Star Parodier für die EdelKult-8-Bit-Konsole PC-Engine
sandte uns Thomas Lampe einen kleinen Trick, wie Ihr an eine versteckte Bonushöhle
kommt. Schießt dem Endgegner des 7. Levels lediglich die
Arme ab und weicht allen weiteren Schüssen aus, bis das
Symbol "Bonus Stage" erscheint. Nun das Symbol aufnehmen und dem Obermotz
ordentlich eins auf die Rübe
brennen.

Bulls versus Lakers (Mega Drive)

PLAYER 1	ENDSTAND		COMPUTER
LA LAKERS PASSWORD:	164 : 124 TLBBBCBD	HOME	PHOENIX SUNS
LA LAKERS PASSWORD:	123 : 119 TLBBBBVC	HOME	PHOENIX SUNS
LA LAKERS PASSWORD;	156 : 121 TLBBBCVD	AWAY	PHOENIX SUNS
LA LAKERS PASSWORD:	144 : 130 TLGBBBBC	AWAY	PHOENIX SUNS
LA LAKERS PASSWORD:	153 : 135 TLGBBGBC	HOME	GOLDEN STATE
LA LAKERS PASSWORD:	140 : 132 TLGBBDBB	HOME	GOLDEN STATE
LA LAKERS PASSWORD:	166 : 117 TLGBBJBB	AWAY	GOLDEN STATE
LA LAKERS PASSWORD:	134 : 125 TLDBBBBC	AWAY	GOLDEN STATE
LA LAKERS PASSWORD:	173 : 132 TLDBBVBC	HOME	HOUSTON ROCK.
LA LAKERS PASSWORD:	179 : 129 TLDBBLBC	HOME	HOUSTON ROCK.
LA LAKERS PASSWORD:	209 : 138 TLDBB2BC	AWAY	HOUSTON ROCK.
LA LAKERS PASSWORD:	179 : 105 TLJBBBBC	AWAY	HOUSTON ROCK.
LA LAKERS PASSWORD	198 : 109 TLJBDBBC	HOME	ATALANTA HA.
LA LAKERS PASSWORD	194 : 134 TLJBCBBB	HOME	ATALANTA HA.
LA LAKERS PASSWORD	189 : 144 TLJBFBBB	AWAY	ATALANTA HA.
LA LAKERS PASSWORD	199 : 149 TLCBBBBB	AWAY	ATALANTA HA.

Hier alle Paßwörter der Bulls versus Lakers-NBA-Playoffs.

Kaum ist die Baketballhatz in den USA erschienen, wird die Redaktion auch schon mit Paßwörtern überhäuft. Nicola Biasella aus Winterhur in der Schweiz spielte die NBA-Playoffs mit den "L.A. Lakers" durch. Wer mit einem Gegner nicht fertig wird, benutzt einfach das Paßwort.

9/92 727/

GREENPEACE



Die Antarktis wird ein Weltpark für alle. Wenn wir Menschen draußen bleiben.

HARDWARE SOFTWARE ZUBEHOR

Tel: 02162/12073

Software Titel	MS-DOS	AMIGA	
Abandoned Places d	89.50°	79,50	ç
A-Train Aces of Pacific d	109.50 89.50	-	9
Addams Family	-	59.50	==
Advanced Tennis	69.50	59.50	, re
Air Support	79.50	69.50	Ē
Air Support Airbus 320 d	99.50	64,50 99.50	können varlieren
Amberstar d	*	84.50	, <u>,</u>
Another World	79.50	84.50 59.50	×
AquaVentura B 17 d	110 501	59.50	enpreise
B 17 d Bards Tale Trilogy	119.50° 89.50	79,50	0
Bards Tale Trilogy Battle Isle d	89.50	79,50	ă
Battle Isla Datadisk	49.50	79,50 49.50	6
Birds of Prey	99.50* 79.50*	79.50	Lad
Birds of Prey Black Crypt d Bravo Romeo Delta Bundesl, Man, Pro,	79.50	59.50 89.50	
Bundesl, Man, Pro.	79.50	79.50	
Carl Lewis Challenge Championship Man.	79.50	79 50	10
Championship Man.	00.50	59.50 89.50 79.50 59.50	Laden
Civilisation D	79.50	79.50	- 1
Conquestator Cool Croc Twins Covert Action Crime City Crisis in the Cremlin Cross Dos	99.50 79.50 59.50	59.50	Versand &
Covert Action	99.50 68.50	89,50	Ĕ
Crime City	68.50	-	60
Cross Bos	99.50	99.50° 79.50	9
Cruise for a Corpse	79.50	23.00	-
D-Generation	-	54.50	
Dagger of Amon Ra	89.50	-	
Daemonsgate Dark Queen o Krynn	89.50° 79.50	79.50° 79.50°	-
Darklands	118.50	79.50	듄
Darkseed	118.50° 79.50 89.50 69.50		60
Das Schwarze Auge	89.50	79.50	2
Death Knights Krynn Die Hard 2	69.50	79.50	6
Dyna Blaster	69.50°	59.50	ğ
Dicoougus	79.50°	69.50 69.50	6/7 - 4060 Viersen
Documentum 2.0 Dune Wüstenplanet Easy Amos Eco Quest		198.50	-
Dune Wüstenplanet	89.50	69.50	ò
Easy Amos	89.50	89.50	N
Elvira 2 d	89.50	79,50	7
Epic	89.50 79.50 69.50 89.50 109.50 69.50	69.50	ardtplatz
Europ. Championship Eye of Beholder 2 Falcon Mark 3.0 D.	69.50	69.50 59.50 89.50	<u>_</u>
Eye of Beholder 2	89.50	89.50	919
Faicon Mark 3.0 D.	109.50	69.50	
Fire & Ice	79.50*	69.50	Ģ
Floor 13	-	69.50	69
Fighter Command Fire & Ice Floor 13 Free D.C.	99.50	-	ğ
G-Loc Gary Lineker Coll.	•	59.50 49.50	- O
Gateway	79.50	49.50	正
Gateway Global Effect D	79.50	69.50	10
Gobline	79.50 79.50	69.50	핕
Golden Eagle	69.50	69.50 59.50 59.50	Ě
Grand Prix Untimited	79.50	59,50	5
Golden Eagle Graham Taylor Socce Grand Prix Unlimited Great Napoleonic Bat Gunship 2000 d Hardball 3	. 69.50 99.50 79.50 59.50*		-
Gunship 2000 d	99.50	a. A.	
Hardball 3	79,50	•	8
Harpoon Designer Heart of China d		79,50	(3
Heimdall	89.50 79.50 89.50	89.50	oHG Meier, Richartz & Rösges - I
Heroes of the 357th Home Alone Hong Kong Mahjong	89.50	-	0
Home Alone	69.50 79.50	59.50	0
Hook	79.50 99.50	59.50	
Indiana Jones 4	88.50 89.50		6
INFQCQM Sampler	109,50		•
Ishar	79.50	79.50	
J . B. Football Jaguar XJ 220		69.50	160
John Madden Footb	-	59.50 59.50	
Kaiser d	99.50	99,50	:
Kaiser d Kings Quest 5 d	109.50	79.50	0
Laura Bowe	89.50	00.50	F
Legend Links	79.50 99.50	68.50 89.50	ਲ
Chillia	33.00	09,00	Ž
HARDWARE FÜR AL	LE AMIG	A	
512 KB intern A500 L 1 MB intern A500 PLI	lhr/Akku	89,-	ter
		159 299	I Month
1,8 MB intern A500, L 2 MB intern A200 (bis	BMB)	379	Φ
2 MB intern A200 (bis ACTION REPLAY MI	K3 A500	189,-	3
I AUTUM HELLAT MI	NO MEUUU	249	N
CDTV Trackball Cont Lautwerk AMIGA 3.5°	avtern	259 169	-
Aktivboxen lür alle		79	, in
			<u>S</u>

RDWARE FÜR ALLE AMGA Bi intern A500 Uhr/Akku Bi intern A500 Uhr/Akku Bi intern A500, Uhr/Akku 299. MB intern A500, Uhr/Akku 299. TON REPLAY MK3 A500 189. TON REPLAY MK3 A2000 249. TV Trackball Controller flowerk AMIGA 3.5° extern tiyboxen Litra Bile AMGA 79.	7
USE FÜR ALLE AMIGA les Mäuse ab 49.50 tische Mäuse ab 99.50 bellose Infrarof-Maus 139.50 AVIS-Maus-Stick 249,50 ish-Pen, der "Maus-Kuti" 129.50	
THRUSTMASTER Flight Control 198,50	

MÄ Hill Opt Kalt GR Bru

Service ist uns Weapon Control 189.50 VIDEOBLASTER (NEU) 799.-

Software Titel
Lord of the Rings 2
Lotus Esprit 2
LS Larry 5 d
Lure of Temptress
Mad TV d
Magic Pockets
Mega Sports
Microprose G, Prix d
Might & Magic 3 d
Monkey Island 2 D
Myth, AMIGA 59,50 78.50 89.50 69.50 79.50 89.50 69.50 84.50 69.50 69.50 89,50 89,50 79.50 89.50 59.50 59.50 59.50 a. A. a. A. 89.50 89.50 Might & Magic 3 d Monkey Island 2 D Myth Pacific Island 79.50 Parare of Battles 79.50 Parareol Strates 89.50 Patton Strikes Back 89.50 Patton Strikes Back 89.50 Pinball Dreams 4.A. 109.50 Planets Edge 89.50 Police Quest 3 d 89.50 Polos of Darkness 89.50 Popolos of Darkness 89.50 Powermonger Data Pro Flight 79.50 59.50 79.50* 79,50° 59,90 78.50 69.50 49.50 79.50 39,50 99.50

AT-BUS-Festplatte für AMIGA incl. Controller, Gehäuse und dt. Handbuch, komplett anschlußfertig installiert, bis 8 MB aufrüstbar

090 VI	105 MB/0 MB R/ 105 MB/2 MB R/		
ges - Diergardtplatz 6/7 - 4060	Project X Psyborg		59.50 59.50
9	Race Drivin	69.50	69.50
ata	Railroad Tycoon d Realms	99.50 79.50	89,50 69,50
dtp	Red Baron deutschl Regent	89.50	79.50 79.50*
ga	Riders of Rohan d Risky Woods	89.50 79.50°	79.50° 64.50
<u>=</u>	Rocketeer Sargon 5	69.50 88.50	69.50*
60	Sensible Soccer	*	59.50
96	Shadowlands Silent Service 2	69.50 89.50	69.50 89.50
Rose	Sim Ant d Sim City Windows	89.50 109.50	89,50
ъб 14	Space Max Space Quest 4 d	78.50	69.50 79,50
artz	Special Forces	109.50° 89.50	79.50
-C	Star Trek 25. Anniv. Steel Empire	68.50	69.50
F, H	Stone Age Storm Master d	69.50	59.50 79,50
HAMO oHG Meier, Richartz &	Striker Super Tetris	99.50	59.50 84.50
2	S.W.O.T.L. S.W.O.T.L. DO 332	89.50 49.50	-
동	Syncro Express 3	-	99,50
0	Teenage Turtles 2 Tennis Cup 2	69.50	59.50 79.50
Ž	Titus the Fox d Treasure Savage Emp	69.50 79.50	59,50 79,50°
4	Ultima 6 Ultima 7	89.50 89.50	79,50
	Ultima Underworld	89.50	-
_	UMS II Planet Editor Uncharted Waters	69.50 129.50	-
	Utopia New Worlds Vengance Excalibur	79.50	49.50 69.50
9	Viruscope 1.6 Vroom		59.50 59.50
E C	Warriors of Releyne	68.50*	69.50
Ž	Wayne Gretzky 2 Willy Beamish d	69.50 89.50	59.50 79,50
eiter Name	Wing Comm. Spec.Ed. Wing Commander 2 d	99.50 99.50	
#	Wing Commander 2 d Wing C. Special Op. 2 Wolfchild	49.50	59.50
zwe	Wrestlemania WWF X-Copy Tools (NEU)	68.50	59.50 84,50
NI.			27,24

١.	A-Copy 18818 (NEU)	04,50
	Advanced GRAVIS Joystic	ks
	der Allerbeste schwarz	89,95
	Advanced ELIMINATOR die	99.95 Nobel-
۱	Game-card bis 50 MHz, 2 Analog-Ports	
1	Software, bei une zu haben für nur	99.95
1	ROLAND LAPC-1, dt Version	949,-
1	ROLAND SCC-1, die Neuel	989
4	Soundblaster 2.0	289
1	Soundblaster Pro	579
1	CD-ROM zum Soundblaster Pro	849
	Aktivooxen, für alle Karten	89
	Thunderboard	259
	Thunderboard WINDOWS	298

Versandbedingungen: Bei Verkasse + DM 6,-, bei Nachnahme + Di Mit (*) gezeichneten Titel sind avti, schen lieferbar - nachfrageni Preiei; änderungen ausdrücklich vorbehalten. Preieliete gegen DM 2,- in Brio FAX: 02162/30091 BTX: HAMO# (Preisausschreiben), >Händleranfragen erwünscht!<

Bestelltelefon: 02162/12073 Mo - Fr 9.00-19.00 Uhr oder Anrufbeantwort

GATEWAY THE SAVAGE FRONTIER

ASCORE

Hier findet das Finate statt. Ascore ist größer als alle anderen Städte. Ihr solltet nur mit allen vier Statuen hierher kommen.

Ascore wird von Undead beherrscht. Vaalgamons Truppen haben einen Teil der Stadt erobert und eine Mauer in aller Eile hochgezogen, um die Untoten abzuhalten.

Ihr müßt Euch einen Weg durch die Untoten bahnen, einen Eingang zu der Mauer finden und durch die alte Stadt zum Plaza gelangen. Dort werden die vier Statuen und der Ring of Reversal vereint und der Zhentarim-plan vereitelt.

Einmal durch die Mauer gelangt, müßt Ihr eine Reihe von Kämpfen durchstehen. Es besteht keine Möglichkeit zum Ausruhen. Daher müßt Ihr gut gerüstet sein. Sollten sich die Kämpfe als zu schwer erweisen, könnt Ihr durch die Mauer zurückgehen.

In den Gebieten westlich von Vaalgamons Tor könnt Ihr unbehelligt ausruhen, ebenso in der Nähe der Mirror Maps. Im Gebiet direkt östlich des Tores ist es ebenfalls sicher.

Außerhalb der Mauer Vaalgamons halten sich acht Horden von Ascorianischen Skeletons auf. In der Nähe des Tores patrollieren acht Gruppen von Ascorianischen Mumien, die als Wächter getarnt sind. Sie sollen verhindert, daß Vaalgamons Männer herauskommen. Wenn Ihr in die Nähe des Tores wandelt, kommt es zu Zusammenstößen mit den Mumien.

Für C 64'er: Einige der Monster oder Wände können sich von den hier aufgeführten unterscheiden. Es gilt jedoch die gleiche Strategie.

Bis zu vier Gruppen von Ascorianischen Skeletons oder Mumien greifen in diesen Gebieten an.

2. Die Geheimtür könnt Ihr nur finden, wenn Ihr im Besitz aller vier Statuen seid, Euch im SEARCH-Modus befindet und entweder den Kampf mit dem Ettin oder dem Zhentarim Magier gewonnen habt.

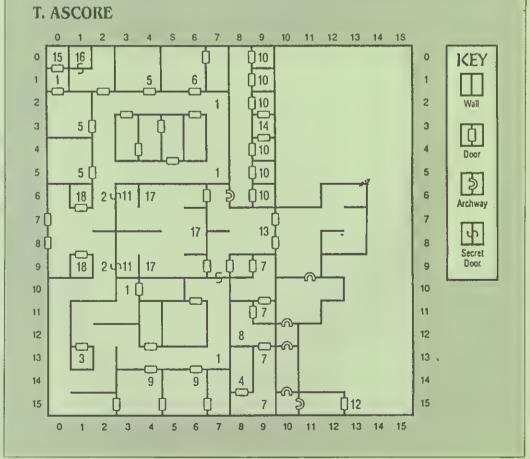
3. Die Tür ist fest verschlossen. Um sie zu öffnet muß ein

Clue-Book (6)

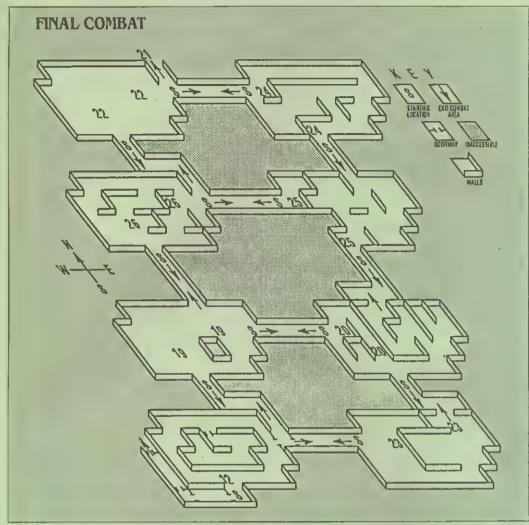
Auf ins Finale! Der Endkampf ist schwer. Vaalgamon und seine Gefolgsleute wissen um einige Fallen, die sie Euch stellen können. Aber nicht verzagen, POWER PLAY fragen!

"Knock"-Spruch her. Die Kreatur dahinter hat eine dröhnen-de Stimme, stellt sich aber als kleiner, exzentrischer Magic-User heraus. Sagt ihm die Wahrheit und er revanchiert sich, indem er Euch erzählt, wie er die Mirror Maps von Ascore für Vaalgamon entschlüsselt hat. Greift Ihr dann an, besteht Eure Beute aus AC4-Bracers of Defence. Nach dem Sieg, findet Ihr die Geheimtür zum Mirror Maps-Raum. Greift Ihr nicht an und kehrt später zurück, oder Ihr lügt den Magic-User an, unternimmt er einen Überraschungsangriff.

4. Eine Horde Ascorianischer Mumien. Sucht den Raum nach einer Truhe ab. Sie ist eine Falle. Der Thief sollte die Falle außer Kraft setzen. Im Inneren findet Ihr zwei "Cure Light Wounds", einen Satz



Ascore ist das Ziel Eurer Träume. Hier könnt Ihr Vaalgamon und Konsorten zerschlagen.



In Ascore findet das Finale statt. Wappnet Euch und seid cool.

+2-Pfeile und einen +2-Langbogen.

5. Verlassene Gebäude.

 Die Ruinen eines alten Inns.
 An der Ostwand sieht man die Mauerarbeiten Vaalgamons.

8. Ein Wandgemälde zeigt Ascore in den Tagen seiner Glanzzeit.

9. Eine alte Schiffsbaugesellschaft.

10. Dieser Raum, wie die benachbarten, hat früher Matrosen beherbergt. Die solide Ostwand scheint neu zu sein.

11. Ein magischer Mund heißt Euch in Ascore willkommen. Er erzählt auch, daß die Wandteppiche Abbildungen von vielen Teilen der Stadt enthalten.

12. Vaalgamon fordert Euch heraus. Jetzt beginnen die Kämpfe, die bis zum Endkampf führen.

Von nun an geratet Ihr von einer Schlacht in die nächste; es sei denn, Ihr betretet den Plaza von Ascore, geht dahin zurück, wo Ihr hergekommen seid oder alle Charaktere werden getötet. Zieht sich einer von Euch zurück, geht automatisch die ganze Gruppe mit. Dazu ist es

nicht notwendig, alle Monster zu töten. Manchmal ist es genauso sinnvoll, daß Euer schnellster Sprinter ins Exil startet, wie alle Monster zu töten, um ans Ziel zu gelangen.

Benutzt den AIM-Befehl, um das Kampfgebiet abzusuchen. So stellt Ihr fest, ob es zweckmäßiger ist zu kämpfen oder in ein bestimmtes Gebiet zu laufen. Seht Euch die Karte für den Endkampf genau an. Der einfachste Weg ist erst nach Osten zu gehen, dann drei Kämpfe lang Richtung Norden zu marschieren, um anschließend nach Westen vorzustoßen.

ENDKAMPF

Seid Ihr im linken, oberen Kampfgebiet, müßt Ihr Vaalgamon nicht gegenübertreten. Ihr könnt den Durchgang im Norden benutzen, der um den Raum herumführt, in dem Vaalgamon seine Leute versammelt hat. Verläßt einer von Euch das Kampfgebiet im Norden, habt Ihr das Spiel gewonnen.

13. Vaalgamons "neues" Tor liegt im Osten. Es kann nur geöffnet werden, wenn Ihr alle vier Statuen besitzt. Eine Horde Riesenspinnen überfällt Euch, wenn Ihr durch das Tor geht. Nach dem Sieg könnt Ihr hier gefahrlos ausruhen.

14. Dicke Weinreben wachsen über der eingestürzten Decke dieses Raumes. Versucht Ihr über die Steine zu klettern oder den Raum zu SEARCHen, greift ein Shambling Mound an.

15. Ein Ettin ist im Raum. Nach erfolgreichem Kampf könnt Ihr die Geheimtüren zum Mirror Map-Raum finden. Der Ettin hat sich die Richtungen notiert, in der die Türen sich befinden. findet Ferner Ihr eine +2-Zwergenkampfaxt (+4,wenn ein Zwerg sie führt), einen Heiltrank und Edelsteine. 16. In der Zimmermitte brennt ein Feuer. Löscht Ihr es, überfallen Euch mehrere Skeletons und Mumien. Die Bewohner des Feuers, ein Troll und eine Truppe von Hobgoblins, kehren zurück und greifen auch

17. Jeder dieser Spiegel zeigt eine blasse Zeichnung der Wandteppiche, die jahrelang davor hingen. Ihr kopiert sie in Euer Journal. Denkt daran, daß sie natürlich spiegelverkehrt sind! Haltet sie vor einen Spiegel, um die richtige Karte von Ascore zu sehen.

Jeder Spiegel wird von einigen Mumien und Skeletons bewacht. Ruht Euch zwischen diesen drei Kämpfen aus und merkt Euch die Sprüche. Wenn Ihr den Platz von den Spiegeln erobert habt, seid Ihr dort sicher. Alle anderen Plätze im Raum sind ebenfalls zu jeder Zeit sicher, um auszuruhen.

Beim ersten Schritt nach Eurem dritten Sieg, fällt einer von Euch in eine Fallgrube. Dort findet er/sie eine Klerikerschriftrolle mit zwei "Cure Disease"-Sprüchen und einem +2-Elfenlangschwert.

18. Antiker Souvenierladen. Skeletons greifen an.

19. Viele Trolls und Ettins.

20. Eine schwache Goblintruppe. Ihr könnt sie ignorieren und Richtung Osten weitergehen.

21. Wenn einer von Euch das Kampfgebiet hier verläßt, habt Ihr das Spiel gewonnen und das große Finale beginnt.

22. Vaalgamon persönlich erwartet Euch mit mehreren Zhentil-Kommandern, Kraken Mages und Shambling Mounds hier.

Es ist ein sehr schwerer Kampf, Ihr könnt dem Kampf entgehen, indem Euer schnellster Läufer den Durchgang oben an der Karte des Kampfgebietes benutzt. Wenn einer das schafft, habt Ihr das Spiel gewonnen. Die Untoten von Ascore töten Vaalgamon und seine Günstlinge und das Finale beginnt.

23. Eine kleine Truppe Goblins greift an. "Sleep" schläfert viele von ihnen ein. Diese wiederum hindern die hinteren Reihen am Vordringen. Verlaßt den Kampfplatz, um am Finale teilzunehmen.

24. Kraken Mages und Zhentil-Kommander warten auf Euch. Benutzt "Hold Person" und "Charm Person", um sie zu verlangsamen und Verwirrung in ihren Reihen zu stiften. Verlaßt den Kampfplatz, um am Finale teilzunehmen.

25. Shambling Mounds und Ettins wachen hier. Werft "Fireball" auf die Ettins, da sie bei den Shambling Mounds nutzlos sind. Der Wand of Defoliation überlistet die Shambling Mounds.

26. Zhentil-Kommander, Kraken Mages und Shambling Mounds lauern Euch auf.

CONQUESTADOR

SZENARIO CENERIOR

Ab sofort auch für IBM PC erhältlicht

für das Spiel "CONQUESTA-DOR". Einfach im Hauptmenü nachladen, schon führen Sie Ihre Conquestadoren durch neue, interessante Ausgangssituationen. Erleben Sie weitere Startszenarios, mit denen Sie unter anderem die Landmassen von Süd- und Nordamerika, Afrika und anderen Kontinenten entdecken und erforschen müssen...

ACHTUNG:

Zum Starten der auf dieser Diskette enthaltenen Szenarios benötigen Sie unbedingt das Originalprogramm von "CONQUESTADOR"!

Dieses Programmpaket können Sie nur benutzen, wenn Sie ebenfalls das Originalspiel be-



★ Mit diesem SZENARIO-GENERATOR können Sie Ihr Originalspiel "CONQUESTADOR" mit Hilfe eines Update-Programms aktualisieren. (Neueste Version).

German Design Group, Buchholzstr. 17, D-4755 Holzwickede, West-Germany



VDG - VNII N - VD2 - V2.18 - V2.204M:

BOMICO Serviceline Haben Sie Fragen zu Bomico Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf?



Unsere Spielexperten helfen weiter! Mo-Fr von 1S.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt! Tel.: 06107/62067

KUNIA

Wollen Sie einen gebrauchten Computer kaufen oder verkaufen?

Suchen Sie Zubehör? Haben Sie Software anzubieten oder suchen Sie Programme oder Verbindungen? Der Power-Play-Kontakt bietet allen Computerfans die Gelegenheit, für 5,— DM eine private Kleinanzeige mit bis zu 4 Zeilen Text in der Rubrik Ihrer Wahl aufzugeben.

Und so kommt Ihre private Kleinanzeige in den Power-Play-Kontakt der November-Ausgabe (erscheint am 14. Oktober '92): Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 8. September '92 (Eingangsdatum beim Verlag) an Power Play. Später eingehende Aufträge werden in der Dezember-Ausgabe '92 (erscheint am 11. November '92) veröffentlicht.

Am besten verwenden Sie die dazu vorbereitete Karte auf dem Durchhefter. Bitte beachten Sie: ihr Anzeigentext darf maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben betragen.



C64/C128

Verk, C128 D + Mon. 1084 S, Mouse, 2 Joys, Geos 64 + 128 2 Diskhästen und div. Spiele z.B. Gunship, Flugsim., div. Sonderhefte VB 900 DM. Tel. 030/2820596

Verk. C64 mit Floppy Disk 1541 und Kass. LW (100 % o.k.), 21 Orig. Spiele um 200.000 L (nur für Italien). Tel. 0039/471/725445 Peter

128er Club bietet gute PD-Soft (u.a. den 1. Flugsim, für C128), solort melden, Liste gg. 1 DM RP bei Uwe Schwesig, Dorfstr. 9a, 2406 Stockelsdorf

Suche das Spiel Star Trek-The Rebel Universe (nur Orug.), Prels VB. Zuschriften an: Meik Kötter, Berlinerstr. 5, 6447 Ronshaven oder 06622/5802

Oldles für Sammler: Amazon, Fahrenheit, The Pawn, Hobblt, Mission Asleroid, Serpents Star, Alt, B., Standing Stones, Traces, Sanction, Infocoms u.v.a. Tel. 0271/351673 Marin

C 128 D mit Lüftung, C-1901 Mon. 140 aut 80 Z. umschaltbar, Datasette, Joystick, 70 Disks, Geos, FP 600 DM. Tel. 08105/22197 ab 13 h

C128, Floppy 1571, Citizen 120 D, Freezer, Lit. u. Soft zu verk. um 580 DM. Tel. 07324/5603 ab 17 h

Verk. C64, 1541, Mon., Drucker, Datasette, 350 Disks, 10 Kass., Joystick, Fin. C, III, HB, Anl., Papier VB 750 DM, Müller. Tel. 02227/ 4471 nach 15 h

Suche ong. Mule m. Verp., tausche gg. orig. Ultima VI, verk. für Amıga: Marpoon 1.1, Batilesets 59 DM. Tel. 02303/14009

Suche Sim City, Turbo Outrun, verk, C 128 mit Mon. u. 2 Floppys 1571, Preis VB. Tel. 02043/ 22627

Verk. C 64 II, 1541 II, 100 Disks, Joysticks, 2 Diskboxen, Buch, Disklocher, Coole Games z.B. Turncan I + II, Zak MC Kracken, Blood Money, alles nur 500 DM. Tel. 00625/3836

Verk. C 64 II, Floppy 1541, neu, kpl. für 260 DM. Tgl. nach 18 h. Benjam. Beck. Tel. 0209/780394

Ich suche die Spiele Lemmings und Sim City für den C64. Tel. 08251/50606

Verk. C 64 mit Floppy Mon. Tast. I, Joystick Diskettenbox u.v. Spiele wie F-16 und Turtles, Preis VB. Tel. 06102/52684 Alex

Verk. C 54 tür 120 DM leicht def., Mon. für 300 DM u. Floppy für 75 DM, dazu Spiele für 50 DM. Gesamtwert 500 DM. Tel. 0511/469292

Verk, C 64 Ong. auf Disk: Strider II, Predator, Nightbreed, U.N. Squadron, suche Spiele: Elvira II, Switchblade, Speedball II, Buck Rogers, Mercs, Smash TV Tel. 06503/2428

Verk. C 64 II, 1541 II, 40 Disks, Disklocher, Diskbox, 2 Joysticks für VB 350 DM, Tel. 0251/ 201832 ab 19 h Björn

Verk. C 64, Floppy, Drucker MPS 1280, Geos 2.0, Maus, orig. Spiele, VB 750 DM. Tel. 08443/1816

Verk. orig. Barderzone 50 DM, Big Deal 20 DM, Zak MC Kracken 40 DM, Sim Cily 30 DM, Zaids 20 DM, Paranoia 30 DM, Curse of, Azure Bonds 40 DM, Neuromacer 30 DM, Tel. 06021/76924 Matthias C 64 II, Floppy 1541, Final C. III, ca. 120 Disks, 5 Orig. z.B. (Bundesl. Manager Smash TV, 2 Joysticks, alles erst 1/2 Jahr alt. VB 650 DM. Tel. 06045/5152

Verk. C64, Floppy 1541 II, Mon. 1802, Joysticks, Splele, Bücher, Sott, Datsetten, Mouse. Tel. 09943/2483 Landkreis Ham ab 18 h

Kaufe Rollenspiele: Times of Lorel, Battle Tech, 2400 AD, Realms of Darkness Alt, Real, The Dungeon, Gernstone Warrlor, Rogue, Shadowkeep, Nippon, Moebius. Carsten T. 05832/305

Verk. orlg. Spiele: Dt. Afrika Korps, Alr/Sea Supremacy je 50 DM, Tolteka 20 DM, Fighter Bomber 30 DM, Caltes Disk. Tel. 06472/519 Dirk Leistner, Wiesenstr. 1, 6333 Brauntels

Verk. C 64 lt, Floppy 1541 lt, 5 Orig. Spiele, 25 Disks, 2 Joysticks (NP je 40 DM), Preisangebote ab 550 DM zu Dirk Schober, Gustav-Merbitz-Str. 5, O-8029 Dresden

Verk. C 64 II, 1541 II, ca. 100 Disks, Lit. Abdeckhaube, 1 Jahr alt, 100 % o.k. 450 DM. Tel. 02273/6618 20 21 h

Suche folgende Orig, Winter Games, Summer Games I+II, Oil's well, Zahle 20 DM pro St., Tel. 07543/1230 Montags bis Freitags 18-20 h, Helmut

C 64, Floppy 1541 Datasette, Disks, HB, 2 Joysticks, Prels 250 DM VHB, Tel. 06375/5342

Verk. kpl. Set mit C 64 II, 1541 II, Datasette, mind, 50 Orig, Games (Disk/Cass.) Kabel, Netztelle, Joy für 300 DM. M. Jacobsen, Immenbusch 22, 2 HH 53. Tel. 040/801196

Robotarm 2000 von Oulck Shot mit Interface-Commodore 64/128 und Steuersoft "Robot 2000" zu verk., NP 170 DM für nur 79 DM, Tel. 07066/2401

Verk. orig, Games: Crimetime 25 DM, Krackout 15 DM, Dirty 15 DM, World Cup 90 Compilationi mit Klek Off 20 DM, Brubauer 15 DM, PD Soft St. 3 DM. Tel. 05131/465146 Stellen

Verk. Pool of Radiance 40 DM, Starlight 20 DM, Champlons of Krynn 30 DM, Bard's Tale III 30 DM, Two-one-two Basketball 15 DM, Neuro-macer 25 DM. Tel. 0234/590060

Verk. umtangreiche Hard- und Software für C 64 (Spiele, Geo-RAM, Exp.-Erw., 64er, Sammelbox, Liste bei: H. Schmidt, Kl. Predigerstr. 5, O-3560 Salzwedel

Suche dringend Katakls für C64 (Disk), eln einwandlreies Orig. Ist mir 20 sFr wert. Marc Wuillenin, Sonnhaldensteig 8, CH-5262 Frick

Verk. Orig. Spiele: Dragon Wars, Hillsfar, Superstar Icehockey je 20 DM. Grand Prix Circuit, Grand Monster Slam je 25 DM. Tel. 07381/ 4659 Markus Fr-So

Suche Elite zahle 30 50 DM wenn mgl. in dt., verk. 3er Reihe Jet-Roys und Champions Football, Preise auf Anfrage, Tel. 07141/74144

Verk, Floppy 1541 II, 1 Joystick, ca. 100 Splele, Disk-Box, C64 II zum Ausschlachten mit Netztell für 200 DM oder tausche gg Garne Gear. Tet. 07303/2026

Verk, C 64, 1541 II, Farbmon., Joystick, Mastertext, Spiele z.B. Oil Imp., Kick Off II, Winter Games, 2 64er Gratikhefte, 700 DM. Tel, 089/ 855755 Stetan 15 - 18 h

Verk, Creatures II, Die Hard II u.a. Disks für C64, Schreibt an G. Mall, PF 36, A-1108 Wien Verk. C 64 II, Floppy 1541 II, Datasette, Drucker, Bernsteinmon., Maus, 3 Joysticks, Spiele, Arbeitsprg., u.v.m. lür 800 DM. Tel. 08131/92686

Verk. C 64, Floppy 1541, Commodore-Mon. 1802, ca. 200 Spiele, 2 Disk-Boxen, 7 gek. Spiele 250 DM. Tel. 05661/4267 mgl. Raum Kassel/Nordhessen Verk. C64 II, 1541 II, Module, Bücher, Zeit-

Verk. C64 II, 1541 II, Module, Bücher, Zeitschriften, rund 300 Disks, VB 500 DM an Selbstabholer, Thomas Schatfhirt, Bruno-Brockhoff-Str. 17, 1580 Potsdam (O) Tel, 861330

Verk. nw. C64 II, Floppy 1541, Datasetle m. 10 Kass, Lit., Diskbox, 80 Disks ca. 200 Spiele für 550 DM (NP 1050 DM). V. Nowothnick, Flscherring 5, 0-4950 Halle

Verk. C 64 II, Floppy, Final C. III, Mon., 15 Bücher, 135 Disks, 3 Disk Boxen, 1 Maus, 2 Joysticks, 50 C 64 Mag, 1984-1987, VHB 750 DM, Tel, 02174/4421

Verk. 1. 30 DM: Pool o.B., Curse of..., Hisfar Secret of., Champ. o.K., Bard's Tale Itl, Guild of., 1 Spiel 30 DM, 2 Spiele 55 DM. 3 Spiele 80 DM, 4 Spiele 105 DM, 5 Spiele 125 DM, 6 Spiele 145 DM, 7 Spiele 165 DM. Tel. 07762/1428

Verk. C 128 D mit Grünmon., Weiche für 80 Zeichen Därstellung und div. Büchern u. Prg. Tel. 07762/1426

Verk, C64, Floppy 1541 II, Ld., Geos 2.0, Drucker Star LC10 C, Spiele und Joystick 550 DM. Tet. 05322/86007 ab 18 h

Verk. C 64 II. Farbmon., Floppy 1541 II., 1 Box m. 160 Garnes u.a. R-Type, Turrican, Oil Imp., Predator, usw. für 750 DM VB. Tel. 07835/5637 Christian

Verk. C 64, Floppy 1541 II, ca. 250 Disks, viete Orig. Spiele, Joysticks, Locher, Maus. Boxen, Schnellader, 550 DM. Tel. 040/7904483 Thomas

Suche Might & Magic II für C64 aut Disk, nur Orig, m, Anl., verk. Ultima VI (disk), noch verschwelßt für 30 DM + Porto. Volker Siebert. Tel. 05722/8791

Suche Secret of the Silver Blades Blood Money auf Disk. Biete Rainbow Islands aut Kass., Preis VB. Ralph Herold, Am Buchbaum 14, 6 Frankturt 50

C64, Floppy und Joysticks, North and South, Zak, Casilevania, Diskette 200 DM und 1 Datasette mlt Orig, Spielen, HB für C64 und Amiga. Markus Buß, Von Bodelschwingstr. 11, 5 Köln 80

Verk. C 128, Floppy 1571, sowie div. Orig. Prg. für 500 DM. Tel. 05351/4724

C64 II, 1541 II, 130 volle Disk, 1 Box, Datasette, 6 Orig., Locher 2 Jahre all, aber gut erhalten, alles 100 % o.k., alles mgl. Zub., nur 380 DM. Tel. 02682/6433 Sergej

Verk. 64er Spiele auf Kass, und Diskette, nur Orig., Liste und Preise anfordern bei: M. Zanger, Amselweg 1, 6251 Deselich 2

Verk. C 64 II, Floppy 1541 II, Datasette und eine Menge Spiele für 250 DM, Daniel Susac, Schülzensir. 108, 7500 Karlsruhe 1. Tel. 0721/505964 ab 16 h

Verk. C 54, 1541 II, 64 Disks, (u.a. Oil Imp., Last Nința I + II, Turnican, Lords of Doom u.a.) Preis ODM, Diskettenbox Inkl., Tel. 07152/41987 Melanie 13 - 20 h

Amiga

Verk. Orig. Spiele: Sim Ant 50 DM, Hero Quest 40 DM, Advantage Tennis 40 DM. Tel, 02304/ 81525

Verk, Amiga-Orig. Populous II, F-15 Strike Eagle II, Formula One Grand Prix einzeln und auch zus. gg. Höchstgebot. Tel. 07445/2974 Fred

Verk. f. A 2000: 105 MB Quantum Festplatte m, Nexus Controller (reu) für A 500, Action Replay I, Tel: 07133/8765 Thomas

Verk. Cruise f. A Coprs, kpl. dl. túr 50 DM und Powermonger Datadisk (1 WW-Zenario), fúr 30 DM. Porto ist inbegriffen. Tel. 02565/3772

Verk. Wreckers, Powermonger, Loom, 3D-Cons., Kit, Midwinter II. Wolfpack, Silent S. II, tausche auch gg. PC-Orig. Tel. 07053/7140

Verk. A 500, 1 MB, 2. LW, Action Rep. III, TV Mod. 8 Orlg. (Monkey Island, Mad TV.) u. Zub. alles I.O. 1000 DM, Tel. 06421/64897

Fast geschenkt, Edition Vol 1 (= Holiday Maker u, Stadt d, Löwen) 30 DM, Thunderstrike u, Turbo Esprit, Challenge, alles kpl. 60 DM, Tel. 07154/22793 Hardy

Bärenstark. Amiga Power Pack (= Indiana Jones, F/A-18 Interceptor, Kick Off, Kind Words v. Fusion Paint, kpl. m. dt. Anl. 60 DM. Tel. 07154/22793 ab 18 h Hardy, alles Orig.

Verk. Orlg. Geisha, Elvira u. Teenage Oueen je 40 DM, Thunderstrike, Rock'n Roll, Turbo Esprit, Ch. je 20 DM. Tel. 07154/22793 ab 18 h Hardy

Verk, Amiga-Orig. (1 a Zustand), Listen mil Spielwünschen und Preisvorstellungen an: Wolfgang Eisend, A.F. Vom-Endt-Str. 13a, 8572 Auerbach. Tel. 09643/8214

Verk. Amiga-Orig. (1 a Zustand), Listen mit Spielwünschen und Preisvorsteilungen an: Wolfgang Eisend, A.F. Vom-Endt-Str. 13a, 8572 Auerbach. Tel. 09643/8214

Verk. Amiga-Orig. (1 a Zustand), Listen mit Spielewünschen und Preisvorstellungen an: Wolfgang Elsend, A.F. Vom Endt Str. 13a, 8572 Auerbach. Tel. 09643/8214

Kaufe Amiga- Orig. (nur mit Anl. u. Verp.), Listen u. Angebote an: W. Eisend, A.F. Vom-Endt-Str. 13a, 8572 Auerbach/Opt. Tel. 09643/8214

Verk. A 500 (inki. 1 MB) mit vlelen Spielen (Formula One Grand Prix, Woltchild, Lemmings, Textverarbeitungsprg.) für 600 DM. Tel. 0711/ 2268278 ab 19.30 h

Verk. A 500, Mon. 1084 S, 1 MB, 2 LW, 28 Orig Spiele + 26 Disks, 2 Joys, Mouse, Box, Viruskil-Ier, Preis 2300 DM. Tel. 07161/37511 Markus, nur Di. u. Fr. ab 14-18 h

Verk. A 500 inkl. 1 MB mit vielen Spielen (Formula One Grand Prix, Wolfchild, Lemmings, Textverarbeitungsprg. für 600 DM. Tel. 0711/2268278 ab 19:30

Kaule Amiga-Orig. (nur mit Anl. u. Verp.) Listen und Angebote an Wolfgang Eisend, A.F. Vom-Endl-Str. 13am 8572 Auerbach/Opf. Tel. 09643/ 8214

Verk, Amiga-Orig, 1 a Zustand, Listen mit Spielwünschen und Preisvorstellungen an: Wolfgang Eisend, A.F. Vom Endt Str. 13a, 8572 Auerbach. Tel, 09643/8214





Verk. M. I. 35 sFr, PGA 29 sFr, Powermonger, Lemmings je 26 sFr, Zak Starfl., F-19 je 22 Sfr, Heinz Bernold, Oberwiterstr. 39, CH-4106

A 2000, 3 MB, 2 LW, 52 MB Festplette, Farom 1084 S, Incl. Mouse, Joysticks, 100 Disks, HB, 3 Ong. 1/2 Jahr att, NP 3500 DM für 3200 DM. Tel. 05584/317

Verk. Turbokatre Mach JI 100 % o.k., auch für A 1000 und A 2000 mit Anl., Preis VB 275 DM, Tausche auch gg. Festplatte (100 % o.k., Tel. 02725/397 ab 17.30 t

Verk. Monkey I., Might & Magic III, Rise of the Dragon, Eye of the Beholder, Amberstar, Demomaker, Space Ouest 4, Mega lo Mania, elle kpl. in dt. Tel. 06441/85289

Verk. orig. PGA Tour Golf dl. Anl., 25 DM, Larry Ill kpi. d. 1 MB 50 DM, Hollywood C. 25 DM, Vers. NN Atexander Feiz, Herzog-Julius-Sir. 74, 3388 Bad Harzburg. Tel. 05322/94682

Verk Kings Ouest V, 49,50 DM, Oliver Meyer. D-8360 Deggendorf, Mozantstr. 10, Tel, 0991/ 92595

Verk. Ishido, The Power Pack, Flood, Sim City, New Zeatand Story. Paradroid 90, Indy 500, Corruption, Indy III für je 25 DM + NN. Schneider. Tet. 06841/89393

Tausche M. I. III bzw. Eye of the Beholder gg. Amberstar oder DSA, Tel. Oliver Finck 08092/

Verk, Pool of R., Buck Rogers I, Bards Tale II + III, Might & M., II, Ghengis Khan, Kampfgruppe, Typhoan of Steel, Rebel C., AT Chickm. je 30 DM, Tel. 069/851487

A 500, mit TV-Mod. Top-Zusland, kpl. VB 450 DM. T. Behrens, Obere Auen 1, 7772 Uhlainingen 1. Tel. 07556/8813

Verk. A 500, 1084 S Mon. 356 Spiele und Diskbox VB 1300 DM. Tel. 0421/874068 ab 19 h Michael

Tausche orig. 100 %, Monkey Is., Zak, Maniac Mansion, Fire Brigade, MPS Soccer, Drakkhen, gg. Top-Games,(dringend ges. Dungeon Master, Red Lightning). Tel. A-04248/2895

Verk. 2 A 500, je, Speich.-Erw. + TV-Mod. Zub, VB je 800 DM. Tel. 02773/4838 oder 02773/ 4962

Verk. A 500 plus mit Mon. 1084 und Sländer, 2 LW, Supraram 2 MB, 501 Spelcher., 512 KB, 1 Joystick, Disk Box, Zub. für 1400 DM. Tel. 06081/15430

Verk. Bard's Tale II 20 DM, EOBIO, Cosmic Forge, Champ, of. Krynn, Dragonflight, Dragon Wars, Dungeon Matser, Fate, Might & Magic II, Silver Blades je 40 DM. Tel. 04231/81295 Norbert

Verk. A 500 mit 1 MB, 2, LW, Action Replay II, Stereo Color Mon., Abdeckhaube, 75 Disks, alles 6 Monale alt, 1300 DM. Alex Kabis, Dorfstr, 67a, 0.6541 Trobnitz

Verk, F-29 Retallator und Epic für je 40 DM. Beide mit dt. Ani, Tel. 0911/546242 Maihlas

Orig, Monkey Island II für 50 DM, Elvira II 40 DM, Epic 40 DM, Uttima 6, m. Lösung 50 DM, Fire + Ice 40 DM, Another World 30 DM, Thunderhawk 35 DM, 18-20 h. Tel. 06733/8475

Verk. A 500 · 1 MB f. 400 DM, Mon. 1084 S, Farbm. 300 DM, 2. LW 100 DM, Drucker 200 DM, alles Top o, zus. für 900 DM. Erreichbar Mo-Fr. t8-20 h. Tel. 06733/8475 Oli

Ong. Monkey Island II 50 DM, Elvira II 40 DM, Epic 40 DM, Ultima VI m. Lösung 50 DM, fire + Ice 40 DM, Perfect General + Data je 40 DM Battle of Britaln 35 DM. Mo-Fr. 06733/8475

A 500, 1 MB, Mon. 2 LW, Abdeckhaube, Joyslicks, C64, LW, ca. 70 Orlg. Spiele, Monkey Island. Railroad T. usw., kpl. 2000 DM. Tel. 0221/611470

Berk, Orig, Steigenberger Hotelm, 60 DM, NP 70 DM, 100 % o.k. gek, 23.6.92 1 x gesp. o. lausche gg, Populous It, Die Kathedrale o. Loom, Tel. 06625/7794

Orig. zu verk. F19 40 DM, Flames ol 40 DM, M1 Tank 40 DM, Genghiskhen 40 DM, Fly of. Intruder 40 DM, Batille Isle 40 DM, Railroad T. 35 DM, Falcon F16 30 DM. Tel. 0212/14742

Orig. M. Island II 50 DM, Sim A. 45 DM, Amberstar 40 DM, Bundesl. M. Prof. 40 DM, Buck Rogers I df. 35 DM. Tel. 0911/593859

Verk. A 500, Speichererw. 3,5" Zoll LW, Farbmon. Joy/Maus, Umschalter, Abdeckhaube, div. Preis 1100 DM o. Offenhammer, Lesumstr. 2, 2890 Nordenham

Verk. orig. Lemmings 40 DM, Hero Quest, Blue Angels, J.N. Golf. Mindbender. Interphese. Austerlitz je 25 DM, Day of the Viper je 15 DM, Tel. 02373/12212 ab 18 h Wegen Systemwechsel orig. Amiga-Spiele, A-Action Rep. III + A 500, 1 MB, zu verk. Sebastin Slama, Sieglgut 36 b, 8390 Passau Tel. 0851/ 41664

Def. A 500 - 3000 von Bastlern ges., zahle 200 - 300 DM. Tel. 0241/574544 oder 02371/32555 Thomas

Verk. Wahnsinns-Amiga mit Action R. Freezer MK III, Festplatte A590 (20 MB), 3 Joysticks, 14 tolle Orig. Jür nur 2000 DM. Tel. 562149 Vorw. 0711 Robert

Verk. A 500 auf 1 MB, 2 Floppy, Philips Mon., Amiga Action Rep., TV Mod., Bücher, Soft, Preis VS. Tel. 02902/75174

Verk. Orig. Die Kathedrale für 45 DM, oder tausche gg. M. I. II. A, Scholz, Platanenstr. 29, O-9800 Reichenbach/Vogtl.

Verk. Amiga-Orig. Their linest Hour. Blue Max, Shadowlands, Face Off, Imperium uva. Kaufe auch Prg. auf. Tel. 08165/3100

Suche Amiga Spiele auch größere Mengen: Tel. 0911/266164

Verk, orig. Cabal und Mercs zus. für nur 30 DM + Porto. Hans-Joachim Hofmann, Tel. 06733/ 7074 ab 16 h

Amiga Orig. Games sind teuer? Da lachen ja die Hühner. In Österreich bekommt ihr sie nachgeschmissen. Battle Isle, Midwinter II, Reats, Khalaan, H.O. China, Ooze, (Draufg.) alles dt. Tel. 043/5352/2409 Andreas

Verk. Orig. Monkey I. II und Bundesl, M. Prof. 65 + 55 DM, Palrick Groben, Am Hoxhof 9, 4020 Metlmenn. Tel. 02104/12300

A 2000, Mon. 1084, 2 LW, 119 Disks, (z.B. Battle Isle, Zusatz, Lemm.) Epson LX 400, Drucker, 5 Joys, Maus, Boxen, viel Anwenderprg., viele Bücher für 2900 DM. Tel. 06476/8011 Philipp

Verk. A 2000 (1 Jahr alt), Incl. Ferbmon. 1084 S, Software, Lit., 2 Joysticks uvm. alles 100 % o.k. VB 1450 DM (NP 2400 DM), Tel. 09971/30583

Verk. orig. Games Battle Isle, Pacific I., Megalomania. Special Forces, Black C., Heros Quesl Je 50 DM, Waterloo, Last Ninja II, Spy. Je 10 DM. Tet. 0862 1/3829

Verk. A 500, FM 8833, 1 MB, 2 LW, 2 Joys, LDG-Player, CLD-1500 mit Steuersoft usw. viole Com. Zeitschriften und Super Games, 1 Film NP 4300 DM, VP 3400 DM, Tel, 07442/4625

Suche für Amiga die Car-Disk und die Szenery-Disk von Tesl Drive II. Zahle pro Disk zw. 20 und 40 DM. Carsten Mtchaely, Hildstr. 21, 6635 Hülzweller

Verk. Dregonflight, Zak MC Kracken je 40 DM, Budokan 30 DM, Out Run 25 DM, Games Ed. mit Summer/Winter E. und California Games 45 DM. Tel. 04361/1238

Suche Drucker für A 500, verk., kaufe und tausche orig. Spiele. Nowak, P.-Greilzu-SIr. 25, O-8400 Riesa

Verk. A 500, 2 MB Hauptspeicher, 2. LW, 2 Joysticks und 2 Diskboxen, Prels ca. 800 DM. Tel. 08558/1578 Nw.

Festplatte 52 MB Quantum 749 DM, 512 KB mit Uhr absch, 75 DM, 3,5" LW ext. 149 DM, Ong. Hybris 25 DM, Legend of F. m. Lsg. auf Disk 35 DM, Tel. 0921/69067

Verk. 1 MB 7 Speichererw. für A 500, 3 Mon, att tür 70 DM, suche zuverl. Tauschp. für Amiga. Tel. 09264/1467 ab 19 h

Verk. M. I. II 45 DM, Parasol Stars 40 DM, Ap., 45 DM, Gunship 25 DM, Ghostbattle 25 DM, M. GP 30 DM, Tel. 04131/51651 ab 19 h

Verk. A 500 nw. mit vielem Zub. 1 MB, ext. LW, Deluxe Work Centre, Staubschutz Mon. 1084 S, 13 Orig. Prg. NP 2300 DM, VB 1200 DM. Tel. 0261/52775

Suche Teuschpartner für Amlga-Games, habe alte und neue Spiele etwa 120 St., bilte schreiben an M. Bäßler, Virchowstr. 15, 7144 Schken-

Verk. A 500, 1 MB, 2. LW, Mon. 1084 S, Joystick, Maus, div. Zub., viel orig. Soft, VHB 1599 DM. Tel. 06071/23245

Verk.- A 500, 2 LW, 1 MB, Mon. 1081, 37 Orig. (alle PW über 70) Joysticks, NP 5000 DM für 2600 DM. Tel. 0211/425743 Nachm. GB + 7 Spiele für 350 DM. Tel. 0211/425743

Verk. Eye of the Beholder, Pirates, M. Island, Champ. of. Krynn, F16-Felcon, Dungeon Master, Legend of F., Populous, F. Dittmar. Tel. 06131/612269

Verk, Farbmon, 1084 S, 100 % Intakt, Anschlußkabel, Buch, für nur 400 DM, Verk, A 500, äußerst umfangreiches Zub. für nur 300 DM, Tel. 02129/50246

Tausche orig. MIG 29, F. gg. Ong. Speciał Force, schreibt an Marko Livaic, Frenkfurter Str. 702, 5 Köln 91

Verk. Omega 20 DM, Dungeon Masler m. Lösungsbuch 40 DM, Curse o.t.A. Bonds 30 DM, auch Tausch mgl. nur Orig. Ab 19 h Tel. 040/546784 Marlin

Verk. A 500, 1 MB, 2, LW, 2 Joys, Mon. 1084 S, Maus ca. 30 Disks, 10 Orig. Spiele, A-Rep. III für 1550 DM. Tel. 08571/1609 Mo-Fr. ab 18.30

Verk. Orlg. mit. Anl. Aegls-Draw, Animator, Paint 85 DM, 3D-C. Kit 90 DM, Zak MC Kracken 35 DM, Tausch ist auch mgl., kaufe auch en. Tel. 05131/54999

Verk. Nordic Power C., Action R., MK I. Pipe Mania, Betra., Rainbow Islands, Burstnibbler mit Parallelkabel leicht def. C64/Floppy. Tel. 073037/500

Neue Spiele für Amiga und PC zu verk., Greets Io Ski, Row and to Fairlight. Tel. 0261/23934 Toni

Verk. Fire & Ice, Battle Isle, Fate-Gates of Dawn, Lotus T. Chall II, Populous II, Flight of t. Intruder VB 40 - 50 DM. Tel. 0221/433995

Tausche, verk. für A500 Orig. Monkey1., Ouest for Glory I + II. Operation Stealth, usw. Roman Adler, 8043 Untertöhring, Föhringer Allee 45, Tel. 089/9504871

Verk, Indy III 35 DM, John Barnes Foolball 45 DM oder tausche gg. Sensible Soccer. Christoph Masak. Tel. 08803/3222

Verk. M. I., Indy III, Their finest Hour, je 50 DM, Larry I 60 DM, Zak, Keef the T., Ski or Die je 30 DM, Mean Streets 40 DM. H. Büchel, Am Kreuz 2, O-6906 Kahlal/Thu

Verk. A 500 + 13 Spiele (Orig.) + Abdeckhaube, Posso-Diskbox, ca. 20 Disks, TV-Mod., Maus für 620 DM, Tel. 0228/647289 Sven

Verk. Azure Bonds, Silver Blades, Pools of Darkness, Amberstar, Fate, Knights o.T., Sky, Bandil Kings, suche: Savage Frontier, I+ II, Bogers II, Wonderland, DSA Tel. 02381/84835

Verk. A 500 (Vers. V1.2) + 1 MB, 2, LW, ca. 100 Disks, 2 Joysticks und 2 Bücher für 700 DM, Tel. 02131/545611

Verk. orig. mit Ant. u. Verp. wie neu, Centurion Defender of Rome, Ralf Glau, Edillon (Hanse, Vermeer, Yuppies R.) Tel. 06386/7078

Spieleclub (Eintritt frei) für AM + PC mit 150 Titelnimgern, Pootsuchi Mitglieder (Info06721/ 36822) in ganz Deutschlend, D. Kamp, Kirchstr, 28, 5539 Waldalgesheim

Verk. A 500 1.3 mit Speichererw., Joysticks, Mouse, Ein paar Spielen und Leardisks, Tel. 089/6083677 VB 700 DM. Philipp

Suche für A 500 ein Modem und einen Farbbildschirm, Zuschriften an: Pf 1332, 8038 Gröbenzelf

Verk, orig, M. I., Eye ol B., Powermonger Je 30 DM, Mon. 1084 S. 200 DM, 1 MB A 500. Ext. Floppy A1101 Je 50 DM, 100 % o.k. NN + Porto. B. Schafer, Attenbergstr. 120, CH-3013 Bern

Verk. Monkey, Lemmings, Populous II, Pirates, Space Quest III u.v.m. alles Orig, zum halben Preis, Marco Rullkötter, Kleines Heenfeld 19, 4983 Kirchlengem 4

Verk. folgende Orig. Amiga. Cruis for a Corpse 25 DM, Invest, Team Yankee, Midwhler 20 DM. Powermonger 15 DM, schreibt en: D. Halama, Besenbinderst. 13, 5 Köln 90

Verk. A 500 Orig. Eye of the Beholder, Might & M. III, Lemmings und Silent S. It für nur 35 DM pro Spiel. Tel. 09971/7420 ab 18 h Alex

Verk. A 500 mit 1,5 MB, Mon, Festplatie 20 MB, 2. Floppy, Joystick, Software, 80 Disks, Drukker, MPS 1500 C. VB 3200 DM. Tel. 0941/ 760857

Verk. Eye of the Beholder 35 DM, Bandit Kings 40 DM, Balman, Sim., Silkworm, Z-Our 20 DM, Xenomorph 25 DM, Kult 15 DM. Tet. 04532/ 21118 Boris

Verk. Turrican und E-Motion für je 30 DM, beide 50 DM, Ausgeben von ASM, Amiga Joker, Comp. L. Amiga und PP. für je 3 DM (Jg. 89-91) Tel, 02850/204 Jörg

Verk. orig. E.H. Inl. Soccer 30 DM, Micropos. Soccer 20 DM, M1 Tank O. 35 DM, Beckertext Il 90 DM, Amidex + Amicalc 50 DM. Tel. 06708/ 2292 Rüdiger

Dragons, F-16, C. C., B. o. Britain, S. City, J. e.R. Oktober, Ferrari, F-1, F-19 Interceptor, R.z.M.d. Erde, Dragons Leir, zus, für 270 DM. Tel. 02241/333371 nach Martin fragen

Verk. A 500, 1 MB, 1084 S-Mon. Diskbox, mlt 100 Disks, Bücher, sowie Orig., anrufen unter 06074/32682 ab 16 h Verk. A 2000, Mon. 3 LW, PC-Karle, 2 Joysticks, Mon- u. Tastalurverl., Druckerkabel, Ersatztastatur, viel Soft und Lit., auch einzeln. Preis VB. Tel. 02367/8395

A 500, 1.3, 3 MB RAM, Mon. C1945S, 20 MB Festplatle A590, Pert. Sound Digitalizer, Bi-cher, Joystick, opt. Mouse, PD's und Orig. z.B. Amos. Devpac, usw. 1750 DM. Tel. 08171/

Kaufe Amiga-Orig. Listen und Angebote an: Wolfgang Hüber, Friedrichshafener Str. 38, 8070 Ingolstadt

Schweiz! Verk. 1 Jahr alten A 500, 3 MB, Harddisk, Mon., 2. LW, Joystick, Orig. Soft (Games) im Wert von über 500 sFr., Preis für alles 1000 sFr. Tel. 031/7914925

Verk, Amiga Orig, Mad TV 50 DM, Alienbreed 50 DM, Hollywood Poker 30 DM, Cabal 40 DM, Transworld 40 DM, Gotden Axe 40 DM, Twin World 40 DM, Hotelm. 40 DM u.m. Tel. 07971/ 2008

Verk. für Amiga: Monkey Island II 80 DM und Manchester United Europe 35 DM. Tel. 06203/ 13200 Philipp

Verk. M. I. J + II für 35 bzw. 40 DM, Manchester United Europe für 30 DM, Lösung und Pläne für Kings Ouest IV 10 DM. Tel. 09422/5488

F15-II, Bob, M+M2, Powermonger, Dragon Wars FI. o. Intruder, Champ. o. Krynn, F19 ST. Fight Pirates, M1 Tank PI. Red SI. Rising, Xenon II, Starflight u.v.m. Ong Tel. 0821/156388

Verk. das Super Jump'n Hun Venus (he Flytrap und das Grusel Adventure Lords of Doom für 70 o. 80 DM. Stefan Pokorny, O-3600 Halbersladt, Cl. Zetkin Str. 5

Verk, die neuesten Orig, Comp. Spiele für Amige und PC wie z.B. Indy IV, M. Island II für 25 DM. Tel. 0261/23934 Toni

Suche Tauschpartner für A 500 Games schickt Liste an Frank Lauter, Annostr. 5, 5948 Schmal-

Verk. Handyscenner 100 - 400 DP1 16 Gr., Photo Paint III 20 DM u. Orig. Sp. Flood, Carrier Com., Sum Ed. u.a. je 12 DM. Tel. 02252/6723, 5352 Zolpich, Römerallee 38 a

A 500, 1 MB, Uhr, 2. LW, Maus, 2 Games, Anwender Software, 50 leeren Disks VB 850 DM. GFA-Basic 3.5, Compiler, Ref.Buch VB 300 DM. Tel. 07154/4300 Diver

Verk. Orig. Prg. für Amiga, Pirates 25 DM, UMS II 45 DM, Traders 30 DM, Silent S. II 35 DM. Tel. 05373/1512

Verk, Amiga 500 2,3 MB, Bootselektor, Proz. Bremse mit Zub. 100 % o.k., wg. Systemwechset NP 1200 DM für 750 DM. Tel, 02446/3460 Christoph

Verk, Pools of Darkness, Shadowlands 50 DM, Eye of the B., Chaos Strikes Back 40 DM, Dungeon Master, MM2, Champions of Krynn 30 DM, Kpl. Tel. 02269/7116

Verk. A 500 (New Art) 1 MB, 2 LW, Mon. 160 Disks, 3 Joys, für 1200 DM + PP 7/90 - heule gretts verk. auch 8 Orig. (Shedowlands, Pools of Darkness. Tel. 02269/7116

Suche Orig. Humans. Das Schwarze Augel Amberslar. Tausche gg. Ultime V, F-15 II, Dragon Wars. M. Istands. Tel. 02675/1038 ab 20

Verk. 42 MB Seagale Festplatte mit Omti-Controller für A5090 ext. Gehäuse und Netzleil, Autoboot ab Kick 1.2 für 500 DM, Mack, 7412 Enlngen. Tet. 07121/83974

Verk. orig. Cruise f. a.C., Railroad T., Lemmings II, Muds zu je 40 DM, Amberslar, Mad TV, Storm Master zu je 50 DM. Tel. 08232/1726

Verk. gute Spiele für Amiga & C-64. Info bei Björn. Tel. 07248/5455

Verk. Powermonger, Jet, Kamplgruppe, Elvira I+II, Gods, Chronoquest II, Buck R., Populous, Hostages uvm, Liste bel B. Manien, Weltzienstr. 12, 75 Karlsruhe 1. Tet. 0721/859677

Verk. Fesiplaite 40 MB, Voriex System 2000 für A 500/1000 ohne Treiber, HB, Verp. 1/2 Jahr alt, unformetiert für VB 500 DM neu 1000 DM. Tel. 0221/862741 Jörn

Suche für Amiga: Orig. dt. Tanglewood, Go Amiga, Vizawnite II., noch: Kennedy Approech, Balence of Power II, Sim City - Terrain E., Tel. 0911/618272 eb 19 h

Verk, A 500, Zub., Soft 750 DM, Action R. II 120 DM, 3.5° LW 100 DM, X-Copy Pro. 60 DM, Amos-Creator 80 DM, 3D 50 DM, Compiler 40 DM, Tip Off, Test Drive If, Collect. je 40 DM. Tel. 05153/6537

Verk. Schneider Euro PC, Joystick, 2 Gamecards, Mon. VB 800 DM, Tel. 08171/10751 Rainer



Verk. Amiga-Orig. Epic, Battle Isle Zusatzdisk Wüste + Eis. Tel. 02595/9272 Prels VS

Verk, orig. Amiga-Spiele Amberstar 60 DM, WildWesl W.50 DM, F/A-18 Interceptor 30 DM, Invest 30 DM, Bundesl. M. I 30 DM. Tel. 0561/ 518798

Verk. unbenutzten Big Agnus 8372 A, 100 % i.O. für nur 70 DM, NP 100 DM. F. Wendt, Krupunder Grund 46, 2083 Halstenbek

Suche Tauschpartner für Amiga, schlickt Eure Angebote an Steffen Knölos, Albert-Schweitzer-Str. 16, O-8607 Taubenheim

Suche folgende Orig. Winter Games, World Gemes, Empire und Grand Prix C., zahle 25 DM pro St. Tel. 07543/1230 Helmut Sauter, Mo-Fr, 18-20 h

Verk. A 500 mit 1 MB, TV-Mod. u. über 100 Spiele, 2 Joysticks, Maus und Comp. Zeitschritten für 950 DM, außerdem noch Monkey II für 70 DM, Larry 65 DM, An Apollon, Markistr. 5, 7580 Bühl

Verk. Orig. Battle Isle, Datadisk, Fate Gates of Dawn und M1 Tank Platoon, alle Prg. kpl. dt. Tel. 06421/41164 ab 18 h

A 2000, 2 LW, Commodore Stereo Farbmon. 1084 S, HB, Lit., Abdeckhaube, Disks, Box, 2 Joysticks, Maus, Ped, kaum benutzt, Prels 1350 DM VHB. Tel. 06375/5342

Verk. Indy 500 30 DM, suche zu Waynegretzky Hockey den Hockey L. Sim. I und Hockey L. Sim. II. Tel. 0201/293632 ab 18 h

TV-Adapter 49 DM, Invest 20 DM, Powermonger 24 DM, Risk 10 DM, Rising Sun If 25 DM, Megalomania 20 DM, Khaleens 25 DM, Centurion 30 DM, Muds 15 DM, Rings of M. 15 DM, Transworld 20 DM, Alles orig. mit dt. Anl. Christa Buß, Von-Bodelschwingstr. 11, 5 Köln 80

Teusche Cash + Invest, Populous fl gg. Beholder I (alles 100 % o.k.) Andreas Kneitz, Mozaristr. 6, 8707 Veilshöchheim. Tet. 0931/96803

Verk. Amiga: Spiele nur Orig. Realms, Armour Geddon, Rail Road T., Super M. GP, Das Boot, Ace of the Great War. Tel. 05141/26524

Verk. Amiga 500 1 MB, Mon., Zub. 170 Disks, 18 Spiele, Red Baron, Battle Isle usw. alles zus. 1800 DM VB. Tel. 06102/6875 100 % o.k.

Suche War in Middle Earth, Bane of Cosmic, Forge, Lord of the Rings, Black C., Drakkhen, alle mit Anl. T. Múnzer, Apartado 10, E-08860 Cestelldefels, Spenien

Verk. Adventure of Willy Beamish, It Came from the Desert, Hero Ouest, Railroad T. u. Dey of the Viper. Tet. 0741/22735 von 18 · 20 h

Verk. M. I. II, Special F., lausche auch gg. Epic oder Team Yankee II, ansonsten für je 60 DM. Tet. 07153/48848

A 1000 (1 MB) + elektr. Bootselector (DFO-DF3) Mon. 1081, ext, 3,5" Zoll LW, Amlgos-Festplatte 60 MB. VB 1900 DM. Tel, 0031/ 45716723

MS-DOS

Tausche orig. Conq. of. Ihe L. 5,25" dt. Anl. suche: Epic 5,25", Indy IV 5,25" Tel. 0931/68145

PC-Schweiz. Ich suche PC-Soft, kann euch tauschen, habe Monkey I. II, Space Ouest IV, Gunship 2000. Tel. 01/4816702 Zürich

Verk. Norton Desktop f. Windows 1.0 5.25* engl. f. 1745 DM, od. tausche gg. Norton Util., VI, bzw. WCII, Civilisation. Jörg Stehle, Mådelgabelweg 10, 89 Augsburg 22

Suche PC Spiele auch größere Mengen. Tel. 0911/266164

Verk. Indy IV 60 DM, Leather Godesses II 60 DM, Hardball III 40 DM, Linus-Kurse je 20 DM, Chessmaster 3000 50 DM, Klax 15 DM. Thomas Tel. 07152/23849

Verk., tausche FS4-Flightplanner, Monkey II, suche Szeneriedisks für FS4, Swoti, WC I+ II, sowle Swotl, und WC II, von 18-20 h, Tel. 0711/ 424992 wenn mgl. Raum Stuttgart

Verk./Kaufe Orig. PC-Spiele, suche: A-Train, Indy 500, Patrizer, Sim Art u.a. habe WC II, Budokan, Imperium, u.a. nur Orig. Tel. 05042/ 4473 Ivo ab 18 h

Verk. Star Trek 25 lh, für 45 DM. Tel. 089/ 7142203

Verk.orig, Populous + Promised Lands M.U.D.S. ie 40 DM, Tel. 09602/4414 Thomas

Verk. PC Orig. A.G.E. Ultima UW, Falcon II, Ullima 7, Steig. Hotelmanager. Tel. 06421/ 31138 Verk. Police Quesi III (Orig.) für 55 DM, Might and Magic III orig. für 50 DM, auch Tausch gg. Indy IV, Wizadry 7 mgl. Tel. 06442/4043

Verk, Elvira II und Monkey Island II für je 60 DM. Tel, 06182/3984

Verk. 286 AT, 44 MD-HD, 1 MB RAM, 3,5" FD (1,44 MB), Sup. EGA, Mon., Maus, DOS 5.0, Works 2.0, nur 1800 DM. Nicky Busse, Aut d. Gütem 42, O-9407 Lößnitz

Verk. vlele Orig. Prg. 3,5" und 5,25" ab 40 DM, etl. Sierra-Titel, Liste gg. 1 DM RP bei: Andreas Köther Homburg 12, 3150 Peine

Suche Vermeer für meinen PC bezahle ab 65 DM, aufwärts und besser wie jeder andere. Tel. 09365/4587 erreichbar ab 19 h

Verk. Orig. Wing Commander I + SMI 60 DM, Silent S. II 50 DM, Speedball II 50 DM, Xenon II 20 DM, suche WC II mit Speech Disks. Tel. 02151/734085 ab 18 h

Kaufe orig. Prg. für VGA-Anw., u. Games, Paul Seik, Westring 9, 3502 Vellmar. Tel. 0561/

Verk. 288 PC, 16 MHz, 2 MB RAM, 80 MB Fesiplatte, VGA Farbmon., 2 LW, Software, Joystick, Maus, Top Zustand, 6 Monete alt, VB 2250 DM, A. Dippe, 1590 Pdm. Babelsberg, K. Llebknechl Str. 123, Tel. 03733/77393 ab 18 h

Verk. 3,5" Spiele (ong.). Battle Isle, Lemmings 50 DM, Poputous 40 DM, suche Ullima VII, Indy IV. Tel. 0208/70334 Ingo

AT-386, 40 MHz, mit 64 Ceche, 4 MB RAM, VGA Karle, VGA Mon., 80 MB Festplette 1.4 MB LW, sowie Gehäuse u, Tastatur zu verk. FP 2700 DM. Tel. 0228/334757

Verk. Orig. Lemmings 5.25", 3,5" Space Ouest IV, Mooribase je 50 DM, 2 Spiele 90 DM, 3 Spiele für 130 DM. Daniel Wachtler. Tel. 07493/ 2235

Verk. PC Orig. Red Baron Flugsim., Microsoft, Flugsim III mit West Europa Svenery Disk dl. HB St. 40 DM, N.N. Tel. 02822/52415 ab 19 h

Suche: Manchester United Europe, Indy IV, Gods, Populous II, Formula One GP, Ultima Underworlds, Star Trek - 25 Th. Zahle 45 DM, verk. Swotl 65 DM. Tel. 089/3101509 Philipp

386-40 DX, 128 KB Cache, 4 MB, CGA512 KB, 120 MB Ouantum 12 ms, 256 KB, Cache, 3,5° L, Tower 2099 DM, SVGA Mon, 549 DM, Penasonic KXP 1123-24Nadel. Drucker 549 DM, Tel. 0921/6908

Might & Magic II, Wonderland je 45 DM, Indy III 30 DM, Civilisetion 60 DM. PC-Cosmos 60 DM, England-Champions-Spezial 30 DM zu verk. Alle 250 DM. Tel. 06181/254170

Verk. Monkey I, Lemmings, Dont go Alone, Safari Gun, The Fools Great, The Third Courier, Tel. 0231/231263 Benjamin Meyer, Tettenbachstr. 12, 4600 Dortmund 14

Suche verzweifelt Empire, Wergame of the Century für IBM-PC, zahle guten Preis, Tel. 0421/562941 20 - 22 h, Karsten

SVGA-Grafikkarte 512 KB, 16 Bit, 100 DM, PP 10/8B, 12/8B, 6+7/89, 1/90, 3-12/90, 2-12/90 zus. 50 DM, ASM1-7/91 25 DM, B. Pachura, K. Arnold: STr. 40, Bo. 6 Tel, 02/327/71787

IBM Orig. Another World 65 DM, Wing C., Missions 75 DM, Swotl P 80 DM, Swootingstar 30 DM, oder im Tausch B. Pachura, K. Amold-Str. 40, Tel. 0232/7/1787, Bochum

Verk./Tausch Red Baron, F117. A. Nighthawk, Imperium, F15 Strike Eagle II, suche Special Force, Dreadoughts u.a. ab 18 h. Tel. 05931/ 14383

Tausche, verk., P.C. Orig.: z.B. Monkey Islands I+II, Eye of the Beholder I+II, Savage Empire, Black Gold, Command HO, Civllisation etc. VHS. Tel. 07741/66341

Verk. Monkey It engl. 100 % nw, für 100 DM für genaue Angaben oder Interesse sendet Bnete an Daniel Wiersig, Gökerstr. 109, 2940 Wilhelmshaven

Verk. Orig. Monkey II, Links, Star Control, Fast Lane, Powerdrome zus. für 145 DM (oder einzeln). Tel. 089/4305624

Orig. Tausche: Falcon III, Ullima 7, WC2, Star Trek, Civilisation, Gods, 4D-Driving, Great Courts, GS2000. Suche: Spiele mit mehr als 80 % Powerwertung. Tel. 07673/7253

Verk. PC Orlg. Kick Off II, Format 3,5" Zoll, nur 40 DM, Tet. 05101/6779 Oliver

Verk. PC-Spiele wie Good Wing C., M. fsland II u.a., Liste anfordern bei Timo Hofmann, Breitegärtenstr. 22, CH-3122 Kehrsatz. Fax: 031/ 9610807

Verk. Soundblaster Pro, dt. Vers., 3 Mon. alt, mit Zub., VS 390 DM, Tel. 05251/65150

Verk. Bettle Isle 40 DM, Xerion II, Populous je 25 DM, WC Missions I+II, je 27 DM, Transworld 30 DM, SMD RGB + PAL, 5. Spiele Herzog II, Hellfire usw. für 550 DM. Tel, 0441/885198

Verk. 386 40 MHz, Tower 4 MB, 128 K, Cache 80 MB Platte, Soundblaster Pro, Ultime VI+VII, Underworld, EOB2, Battle Isle, Pools of Darkness. Tel. 0711/232504 zw. 18 · 19 h

Verk., tausche Gunship 2000, Winlergames, Mano Andretti, Heart of China, Super Space Invars. je 50 DM + Porto, suche MM3, Mad TV, Swotl. Tel. 06021/80395 ab 18 h

Suche Tauschpertner für PC. Habe z.B. Wing Commander II, Epic, Terminator II, Monkey Isl. III, Links, GS 2000, F117-A usw. Tel. CH-072751588 bitle zw. 18 u. 19 h

Verk, Mad-TV für 51 DM, Sim Earth für 56 DM, beide zus, für 95 DM inkl. Versand. Tel. 06071/ 42846

Verk. PC-Soundman 150 DM VB, Sim Cily, Populous, Terrain Editor 70 DM, Indy 500, für 50 DM, Starra 20 DM, oder Tausche alles gg. M., Tel. 05254/68348

Verk, meine PC Spielesammlung Top Spiele z.B. Aces o.t. Pecific, Indy IV, Falcon III, Epic, Red Baron, Flames o. Freedom, Startrek u.a., alles Orig. Tel. 09421/51692

Brete MM3 45 DM, He362 20 DM, Tunnels & Trolls 40 DM, 40 MB HD AT-Bus, 28 ms. mil 5.25" Einbaurahmen 250 DM. Suche Gunboat, Ultima V. Tel. 02064/54452 ab 12 h

Verk. meine Spiele der letzten 3 Jahre alles orlg., Liste von A. Berti, Ruetistr. 14, CH-8118 Pfaffhausen. Tel. 01/8255038

Verk. Stunt-Car-Racer, Testdrive III, Jetfighter, Framework, auch Tausch mgl. Ab 17 h. Tel. 0451/493301 Uwe Schwesig

Verk. Starbyte S.S., BMP + Edit. Disk, M.-Andrelti, alles Orig. Preis VB. Tel. 0771/62327

Verk. Orig. Infocom od. Ventures u.a. Orig. MS-DOS-Splele. Liste gg. 1 DM RP. Tel. 0211/ 799190

386SC 16 MHz, Escom Black Tower, 102 MF Tastatur, VGA Mon., VGA Karte, 2 MB RAM 120 MB Festplatte, 5,25" + 3,5" HD LW, Maus, Software, DR-DOS VHB 2100 DM. Tel. 05202/ 1834 Carsten

Verk. Tseng VESA-VGA Karte, 1 MB RM, 1024 * 768 + 256 Ferben Non-interlaced, incl. Treiber, 4 Mon. alt, 100 % o.k. für 180 DM, NP 350 DM. Tel, 09721/27015 Claus

Verk. Wing Commander I + II. Monkey Island. Buck Rogers, Operation Steatth, 100 % o.k., je 30 - 45 DM, schreibt an Darius Felski, Altensleinweg 17, 2940 Wilhelmshaven

Verk. 386/33 MHz, 4 MB, 64 KB Cache, LW 3,5°, 1,44 + 5,25° MD HD 116 MB, VGA Karte, Mon. S. Blaster 1.5 mit CMS Chip Satz, Maus, Ms-DOS 5.0 und Games für 3000 DM. Tel. 07321/62356

Spieleclub (eintritt frei) für AM + PC mit 150 Tilelningem. Poolsucht Mitgl. in ganz Deutschland, trio 06721/36822 D. Kamp, Kirchstr. 28, 6539 Waldalgesheim

Suche Battle Isle, Bundesl, M. Pro. Zusatzdiskette zu je 45 DM, nur Orig., Sven Kiesow, Hiddenseerstr. 11, O-2355 Sessnltz

Suche M1 Tank Platoon dt., Command HQ dt., Civilisation dt., Siloent s. II dt., Swotl, Gunship 2000 dl., Monkey Island II dt. Tel. 08536/330

Verk. PC-Orig. Ultima VI 45 DM, Ch. Baseball 20 DM, Berlin 1948 35 DM, suche PC-Orig. RR-Tycoon, MH I + II, Tel. 08801/1489 Besti

Verk. 386 PC, 25 MHz, 2 MB RAM, 52 MB HD, MS DOS 5.0, 2 Joysticks, S-VGA Mon., VGA-Karte 2 Mon. all, ideal für Einstelger + Fortge schnittene 2500 DM. Tel. 06332/18823 ab 14 h

Verk. oder tausche Heart of China, Lightspeed. Star Control, Populous, Microsoft, Paintbrush. Tel. 06105/6542 ab 19 h

Verk. org. SO4, PO3, Chuck Yeager 40 DM, Muds 10 DM, WCll; Speech 70 DM, alles 100 % o.k., oder tausche gg. Wizardry 7, MM3 dt. Tel. 04154/6448

Suche Atrain, Ballte Isle, Sim Ani., Indy IV, Patrizier, MM3, Ultima 7, Wizardny 7, habe BMP Austerlitz II, Populous, BMP-Zusatzdisk, Angebole an: Mike Gütter, Wirtsgr. 13, O-9658 Eribach

Verk. A Train 50 DM, Patrizier 45 DM, Wing C. II 45 DM, sowle Microsoft Windows Vers. 3.1 200 DM, Ms-DOS 4.01 50 DM, 40 MB HD 100 DM. Tel. 02151/602037

Verk. F-117 A, LHX Attack Choper, Monkey Island II, Ace of the Pacific. Tausche gg. Falcon III. Willy Schicker, Schlesische Str. 8, 8370 Regen. Tel. 09921/7284 Verk. M. II, Gods, Loom, Buck Rogers t, Golden Axe, Super Off Road, Altered Destiny, Ranx, Nuctear War, Rotox, Night Hunter, Satan, Preise 30 - 65 DM. Tel. 0951/74081

Verk, Wing C. I für 40 DM und einen Competition Cluestar + PC Karle für 40 DM, tausche Ultima Under World und Epic. Tel. 07236/7559 Sascha

Verk. PC-Cosmos 90 DM, Ultima 7 65 DM, Immortel + Special OPS I je 30 DM, Star Fleet II 40 DM, Sword of Aregon 25 DM, Wizardry 6 Lösung 15 DM, Tel. 0209/86381

Verk. MS-Windows III O.f. 100 DM, Works f. 100 DM, MS-DOW 4.1 40 DM zzgl. Versand, Vorkasse. Tel. 08321/82571

MS-DOS Verk, Lemmins, Logical, Rock'n Roll für je 30 DM, Pinball für Windows für 50 DM, Porto. Tel. nach 18 h 0511/561753

Suche Spiele für XT. Biele Spiril of Adv., Indy 500, Sim City. Matthias Raue, 6821 Drönischau

Sim Cily, Arch I, Terr. Edit. Elite Plus, Bob, Eye of the Beholder, dl. H., Swotl, Transworld, Pools of Darkness, Ultima 6, Silent s. II, Raylroad T., FS. IV, Falcon III, e. Orig. Tel. 0821/156388

Verk. orig, Microsoft Fl. Sim 55 DM, Red Baron 50 DM, WC II + SO1, WC 1, M1 Tank, Pl. Midwinter, Mad TV, Uncharled Walers, Walerloo, Pirates, suche: UMS It, Swotel. Tel. 04461/

Verk. orig. Wing-Commander für 65 DM, Michael Sessler, Tel. 09528/284

PC-Orig.: Ullima 7, Larry 5. Civilisation, Star Trek, Battle Isle, Pool of R., T&T L.o.T., Rings, Secr. o. I. Silberblade, suche Slerras, Infocoms. Tel. 09131/501162

Ultima 7, Underworld, Falcon 3.0, PO3 dt., Civilisation, Immortal, u.a., lausche und verk. nur Orig., Tel 08039/3362 Stefan eb 19 h

Verk. Commodore PC 20 III it 3m5" und 5,25" Zoll LW, EGA Mon, Preis VB, suche Indyana Jones 4 und Joe Montana, Fooibali. Verk. North & South. Tel. 0711/706218

Verk. PC Spectravideo (VS): Keyboard 328 + Diskliw., 801 (5,25") und Desktop 601, außerdem zu diesem Super Angebol gibt es einen Mon., Preise VB. Tel. 0711/706218

Verk. Soundbfaster mit viel Voice und Amiga Modfile-Software nur 180 DM. Tet. 07545/1849

Teusche orig. PC-Spiele: Falcon III und Links (evtl. Verkauf). Tel. 0581/890438 Özgür

Verk. Aces of the Pacific 60 DM, Tel. 02673/ 1442, verk. Indy (VHB 45 DM), Monkey II (VHB 40 DM). tel. 06542/2962

Verk./tausche Bundesl. Manager, Space Ouest 4, VGA, Operelion Neptune, Asterix, alles kpl. dl., 100 % o.k. Tel. 06028/4358 Merkus

Verk, Commodore 5,25" LW 100 DM, orig. Verp, Tastalur 80 DM, Gehäuse m, Netziell 80 DM, atles zus. 240 DM, oder tausche gg. neue Orig. Soft. Tel. 02292/1291 Andre

Verk. MM3, Ultimat, Rall R. T. u. Terminalor außerdem Word Perfect, Excecutive Framwork IV, Tilmann Gott. Tel. 089/5803168

Verk. WC + SM2 60 DM, WC2, Speech, SO1, 110, auch einzeln, Swotl, Gunship 2000 50 DM, Larry V, M1 Tank P. 40 DM, Winter C. 45 DM, Intruder, Red Baron 35 DM, Tel. 09094/540

Suche Monkey Islend II dt., Budesliga M. pro. Tel. 0441/591254

Verk. PC Spiele nur Orig., Sim Earth, Alr Combat, Wing C. II, Speech Pack, Castle, WGH2, Mario Andretti, Red Baron, Shattle, Links, Fireslone. Tel. 05141/26524

Verk. Soundblester, Micro, Shareware, Disks für 230 DM, sowie Starflight II für 30 DM u. Heart of China für 55 DM. Tel. 089/9037076

Hallo PC-Freaks, habe jede Menge Software (Orig.) für den PC abzugeben. Gralis Liste anfordern bel: R. Haas, Hetzendorferstr. 58/4/ 1 A-1120 Wien. Tel. 0222/84:30:525

PC.AT 386 SC/20 MHz, 1 MB RAM 40 MB HD, 1 x 3,5" 1,44 MB, 1 x 5,25" 1,2 MB, Super VGA Karle, 512 KB, 5 freie Steckplätze, MS-DOS 4.01 zu verk. für 2300 DM. Tel. 08141/21327

Biete Underworld, Yeager, MM3, S101, Links u.a., suche Indy IV, Wizardry 7. Tl. 08413/6818 ab 18 h

Verk. M. Istand II 50 DM, Harpoon (neue Vers.) 50 DM, alles Orig. Tel. 04137/7723

Tausche Gunship 2000 + Starflight II, Falcon AT gg, Wing C. II oder A-Train, suche ebenfalts Baltie Isle und Perfect General. Tel. 02330/ 72564 ab 17 h



POWER 1

KLEINANZEIGEN

Verk, Trident VGA, Karte 256 KB, suche Tauschpartner I. Orig, Garnes, habe Monkey II d, Winter Challenger, Demos f, Roland-Karte, Tel. 07133/8765 Thomas

Verk, 386 SC-25 MHz, 2 MB RAM, HD 40 MB, 1.2 + 1,44 MB, VGA, VGA-Color-Mon, MS DOS 5.0, Works 2.0, 17 Orig, Splele, PreiseVB 2200 DM, Tel, 07541/82224

Verk. Orig. Railroad T., Patrizler, je 45 DM, Winzer, Bandil Kings o.a. China, Champions of Krynn je 35 DM, Startlight II, Kings Bounty je 30 DM. Tel. 07328/5695

Verk. Rollenspiel-Orig. Ultima Underworld, Ultima 7. je 50 DM, Star Trek, Might & Magic, Eye of the Beholder II je 45 DM, Eye of the Beh. I, Wiz. 6, Ult, 6 je 40 DM. Tel. 07328/5695

Verk, Motherboard (neu) Panther - If 386 SC 16 MHz, 1 MB (mit engl. HB) bel Lutz Bell. Tel. 02151/302122 ab 17 h

Verk. Legend und Cadaver dt. für 35 DM bzw. 55 DM, suche ständig preiswerte aktuetle Spiale. Tel. 030/6574218 ev. öfters vers.

Verk. Pools of Darkness kpl, dt, auf 3,5" Disk für nur 60 DM, Tel. 0234/590060 Michael

Verk, Links-Golf VGA für nur 55 DM, Orig, verp, und Anl. Tel. 06224/50148 verl, Maurice

Verk. Sierra KO3, KO4, MH1, PO1, je 35 DM, Rise of Dragon 45 DM, Oll Imp., Kult, Wallstreel Wizard je 25 DM, WC1 45 DM, alles Orig. Tel. 0214/53122

Hallo PC-Freaks, habe jede Menge Software (Orig.) für den PC abzugeben, Gratis Liste anfordern bei: R. Haas, Hetzendorferstr. 58/4/ 1, A-1120 Wien. Tel. 0222/84-30-525

Suche zuverl, Tauschpartner! Auch massig Ant. vorhanden, Verk, Orig, Aces of the Pacific, Civilisation, Shuttle, Midwinter II u.v.m, Tel. 04551/83710

Suche zuverl. Tauschparinerl Auch massig Anl. vorhanden. Verk. Orig. Aces of the Pacific, Civilisation, Shuttle, Midwinter II u.v.m. Tet. 04551/83710

Verk. Epic, F-117A, F-19, Larry V, zu je 40 DM und Bomber, Resolution 101, Thunderstrike, Sim City zu je 25 DM, Martin Tel. 08555/4314

Suche Battletech II, zahle bis zu 100 DM, meldet euch bel: R. Niebuhr, Harddisser Str. 62, 4937 Lage, Tel. 05232/2754

Suchel Kingsquest III u. Verp. von Larry III, Lemmings, Pirales, zahle 25 DM für Kinsquest III und 20 DM für die Verp., Tel. 07552/5439

Suche Arkanold und Revenge of Doh für PC. Tel, 02232/34350 ab 18 h Verk. BAT, Cosmic Forge, Yeagers Combat, Buck 1, Monkey I, GC2, Maupiti Island, Masler Blazer, Civ., Redbaron, Sim Ant., Swotl, Mega II, SO4, Hog, WC2, F15 II, SSS 40 - 50 DM. Michael Tel. 040/5505162

Verk, PC-Orig. Falcon 3.0 dt. 80 DM, LHX 40 DM, Flight-Sim 4 dt. 80 DM, Dr. DOS 5.0 45 DM, MS-DOS 4.01 35 DM, tausche auch gg. Simulationen ab 19 h, Tel. 0271/61785

Tausche Gremlins, Their Finest Hour, Epic gg. Utopia, Aces of The Pacific, Secret Weapon, auch einzeln zu vergeben, nur Orlg. Tel. 08251/6490 nach 2 Uhr.

Tausche od. verk. Orig. Spiele wie Redbaron Conquest of L., Indy IV, H. Lealher Goddesses of Phobos II. Tel. 09951/8782

Verk. Orig. Verp. Ultima U. 45 DM, Battle Isle 40 DM, Silent S. II 30 DM, Thunderstrike 10 DM. Tel. 08702/681 ab 18 h

Verk. Monkey II für 65 DM, Space Ouest 4 für 70 DM, beide Spiele in dt. Preise zzgl. NN. Simon Heß, Tel. 06593/9258

Aces of Pacific 50 DM, Ultima Underworld 50 DM, Cadaver 40 DM. Tel. 07571/12367 ab 17 h

Another World zu verk. 40 DM + Porto, Zyxel 1496E V 32. bis Modem ext. mit V 42 bis, eft. bis 57600 bps, Fax V.17, 14.400 bps + 63, 2 x benutzt, 990 DM. Tel. 02064/55837

Schwelz, Verk, Orig, Monkey I + II, Indy III, VGA, F-29, alles in Deutsch, Falcon III, F-19, mit dt. AnI., Simunovic Patrick, Weinbergstr. 53, 6300 Zug, Schweiz

PC-Orig. Lemmings, PGA, SS2, F15, 2, LHX, Civil, Larry Itl + V, Black Gold, Indy 3, 5, S.S.Soccer usw. Liste bei: Andreas Kleiner, Schönbuchstr. 26, 7270 Nagold 6, Tel. 07459/8642

Verk. M. Island II orig. für 50 DM + Porto oder tauschegg. Indy IV Adv. Orig. Tel. 089/7559103 trage nach Jakob

Verk, Orig, von Civillsation (dt. Vers.) für 70 DM, Vorauszahlung oder NN, Lorenz Gregor, Ofto-Nuschke-Str. 7, O-4860 Hohenmölsen

Verk. LHX, PT-109, Italy 90, Haevy Metal, Alrborne R., Crazy Cars, Winter G., SSII, Gunboat, Grand Prix C., Ad. Des., Savage Empire ab 18 h. Tel. 08551/5571

Sucha Tauschpartner für IBM-PC 3,5° und 5,25° Zoll Wschickt Eure Listen an: Emst Seebacher, Waidach 148, 5421 Adnet. Tef. u. Fax. 06245/ 3115 Austria

Verk. Thrustmaster kpt. 300 DM, JF 2 Ultima Underworld, Twilight 2000, EOB, Nam, Links, Mechawarror, Fight of t. Intruders, F-19, SS2. Tel. 02238/52785 Verk. PC Orig, MAD TV 35 DM, Muds 20 DM, Hardnova 15 DM, Gunship 2000 40 DM, Spiel kpl, dt. oder dt. Anl., alle zus, 80 DM, alle 100 % o.k. Tel. 02363/8967

Aces of the Pacific 70 DM, P-38 Swotl 20 DM, tausche auch gg. Indy IV. Tel. 0551/24538

Suche Tauschpartner(in) für IBM-PC's, suche Spiele und Prg. nur in der Schwelz. Tel. 082/ 31850 Schweiz

Verk, für PC: Battle Isle 60 DM, Star Trek 65 DM, Civillsation 68 DM, Rampart 65 DM, Palrizier 65 DM, für Amiga: Lotus II 40 DM, Lemmings 35 DM, usw. Tel. 09923/1919

Verk, Orig. GS2000, F117A (je 50 DM), Maglc Candle II 40 DM, Omn. Consp. 20 DM oder im Tausch gg. Indy 4 dt., Aces o.t, Pacific. Tel. 02373/12212 ab 18 h

Suche Monkey Ist. It In dt., Mo. Do 15 - 18 h Dirk.

Spiele lür Windows (Shareware) 30 St. 1 HD 3,5", z.B. Pacman, Dame, Tetris, Schach, Pipemania, Backgammonuva. 10 DM (Bar/Scheck). Richard H. Lethe, Withheck 4, 2100 HH 90

Verk. Flacon 3.0, Gunship 2000 für 70 DM, F-19, Star Treck, Su-25, Battle Chess, Mig 25 für 50 DM, suche Monkey II, Indy IV. Tel. 0161/ 6215991

Suche Orig. PC-Spiele aller Art, z.B. KOS, WC2, Indy, Larry, usw. schreibt an F. Bertram, Dieffler Str. 141, 6637 Nalbach. Tel, 06838/ 82198 ab 17 h

486, 50 MHz, 256 KB-Cache, 4 MB RAM, Tower, VGA 1 MB, Tastatur, Soundblaster 2.0, 5,25" + 3,5", 216 MBFestplatteVB, Auf Wunsch mit Mon. Tel. 06838/82198 ab 17 h

Verk. Civilisation, dt, 3,5° für 55 DM, Great Courts II tür 40 DM, M, Island II 35 DM, 3-D-Pool für 15 DM sowie Mario Andr. für 35 DM, Ad.J. Schmelzing, Pfisterstr. 10, 8600 Bamberg

Verk, IBM komp. Olivetti, AT M 205 E, 80286/16 Bil, 12 MHz, Arbeitsspeicher 1 MB, Festplatte 40 MB, 3,5" Zoll 144 MB LW, 12 Zoll Monochrombildschirm, 1200 DM. Tei. 02151/302122

Verk. Orig. Ultima Underworld, Ullima 7, jew. 60 DM. Tel. 040/5221362 Karsten

Achtung! Tausche Xenon tl gg. Gods. Tel. 04265/1646 Thomas ab 18 h

Verk, Hillsfar, Starflight, GP Circuit, Ferrart F1, Gauntlet, Star Trek V, Yeagers, Aft, 2.0, je 20 DM, Camelot, Countdown, Transworld, Muds, FOII, Jones, je 30 DM. Michael, Tel. 040/ 5505182

Verk, Soundblaster 189 DM, Wing C. III 40 DM, Jettighter II 30 DM, Chuck Y, Combat 30 DM, Gameboy + Tetris, Tennis 70 DM, alles 100 % i.O. Tel. 02224/74046

Atari ST

Suche dringend die Spiele Sapiers (eine Art Action-Adventure), DGBD I (PD) und DGBD II (DGBD = Großes deutsches Ballerspiel) Tel. 07195/62052 (Thomas)

Verk, Elvira + Lösung 40 DM, Fighterbomber 30 DM, Bloodwych + Midwinter 35 DM, Blasterolds, Kick Off, Superski 30 DM, Knightsofts O DM, Amberstar + Lösung 50 DM. Tel. 0821/

Verk. Atari ST mit Farbmon., Mouse, Joystick: und 27 orig. Spiele t.a. Lemmings, Turrican I und II, Axels Magic Hammer und v.m., VB 1600 DM. Tel. 07236/6342 Sascha

Verk. Orig. Alari ST Spiele z.B. Space Ouest II, F. o. I. Intruder, Falcon Mission II u. 8 weitere Spiele alle mit Verp. u. Anl. Tel. 09331/1746

Suche Space Quest IV, Larry III, ECO Quest (ST), verk. ST Spiele ab 10 DM - 40 DM. Liste bei G. Irettow, Louisenberg-Hof, 2330 E-Förde. Tel. 04351/84418.

Suche Software für Atari ST. H.J.W., Postfach 27, 7639 Kappel-Grafenhausen

Verk, STE + Multiscanmon.(s) w. + Graustufen + 200 Disks, 19 Top Orig. + 2 Mäuse, Joyst., Zub., alles 100 % o.k. NP 3000 DM, VB 1400 DM. Tel. 08321/89773 Chris

Verk. ca. 50 Orig, Spiele von 10-20 DM. Tausche u, kaufe auch, Tel. 0711/7970285 ab 20 h

Suche für ST: Startreck u. Ducktales, zahle ca. 25 DM. Tel. 0821/605675

Superangebotl Verk, wegen Systemwechsel Alan ST 520, 1 MB RAM, 400 Disks, s/w Mon., 2 Joys, Mouse, 1 int. + 1 ext. Floppy, 10 Orig. Games. Tel. 02175/3085 Verk. Indy III, Monkey I., Pirates, Gunship, Powermonger, Klax, Summer E., Winter E., California G., Star Wars T., nur kpl. für 350 DM + Porto. Tel. 0911/357338

Verk, Atari ST 1040, B. Mon., Maus für 700 DM (fast neu), Auch Spiele zw. 2 - 40 DM (z.B. Kick Off II), Tel. 0228/746368

Wegen Systemwechsel liegt bei mir noch massenwelse Software (orig.) herum. Liste davon gibts gratis bei: K. Weselovsky, Payergasse 7, A-1160 Wien. Tel. 0222/420-99-12

Verk. wegen Systemwechsel: Shadow Gate, Deja Vu II, Football Man II, Engl., Seven Gates of Jamball je 15 DM. Tel. 0201/583347 Dirk

Verk, Overlander, Safari, Guns, Rampage, Space Harrier, Paperboy, Terramex, Ghosts'n Goblins t5 DM, Monkey Island, Goblins je 40 DM, Tel. 0431/687678 Gunnar

Verk. Mixed Station 5.25" und 3,5" LW und 100 5,25" PD Disks für 300 DM, Mega ST II incl. 52 MB Quantum 17 ms 1300 DM VK. Megadrive m. 55 Games. Tel. 02822/52527

Orig. Indy III Adv., Lemmings, Populous, M. Soccer, Speedball II, S.S. Soccer, B. Man., Play. Man., L. Patrof, G. Courts je 30 DM, F. & F-Forge II, N. South je 25 DM. Tel. 04521/5275 ab 18 h.

Verk, Monkey Island für 35 DM, Return of Medusa 30 DM, Tel, 02103/22250 Amo

Verk. ST-Orig. Lemmings, Ultima V je 40 DM, Traders, Invest je 35 DM, Reederel, Falcon F-16 je 30 DM, Vermeer, Slar Trek, Leis, S., Larry II je 25 DM. Tel, 07328/5695

Vergebe günstige Software (Orlg.), für Atan-ST, Gratls-Liste anfordern bei: H. Huber, Valenting 11/2/2, A-1238 Wien, Austrla

Verk. Atari 520 ST (1 MB) + Floppy SF 314, Maus, ca. 15 Orig. (Larry III...), ca. 130 Disks für 850 DM (Spiele auch einzeln). Tet. 089/426767 nach 20 h

Verk, Atari 1040 STFM, Farbmon., Maus, 17 Spiele, 40 Disks, Lit., Joysticks für nur 1000 DM. A. Petrowski, H.-Flach-Str. 1, 0-2520 Rostock 27, Tet. 17 - 18 h (Axel) Roslock 723424

Suche Cadaver, Elvira und Gunship für die Games + Anf., zahle ich je 35 DM. Tausche auch gg. Wolfpack, Crown, Graf Duckuta, Pirates. Tel. 06897/89725

Verk. Atarl ST mit 40 Spielen. 1 SW-Mon. + 1 Farbmon., Tastatur, Maus, Joystick für 1000 DM, Tel. 04624/1349

Verk. Orig. Spiele für Alari ST: Kings Ouest III/ IV je 50 DM, Ultima IV, Pirates je 45 DM, Sundog 30 DM, und Mastertext 35 DM. Tel. 0228/214916 oder 477627 ab 19 h

Vergebe günstige Software (Ong.) für Atari ST. Gratis Liste antordern bei: H. Huber, Valenting 11/2/2, A-1238 Wien, Austria

Vends jeux pour Atari ST Orig, et DP + 20000 Titles pas Chers. Dugas Bruno, Rue Du 18 Juin, 82350 Albias. France. French only. Tel. 0033/ 63311352

Verk. Atari 520 S TFM (int. Ftoppy) + 2seitigem Mandax Disklw. (1 MB/3,5") + orig. Fighter Bomber). Kay Kessler, Josef Werres-Str. 60, 4005 Meerbusch 3. Tel. 02159/7597

Verk. Amberstar, Formula One Grand Pnx, Warhead, Battletech, Shadowgate, Manhunter I, II, Jinxter, Stellar Crusade, Phantasie I, III, Stac. Tel. 0851/58919

Verk. Atari 1040 STF, 63 MB Festplatte, Maus, viel Soft, SM 125 für ca. 1000 DM. Markus Schär, Stimmerstr. 76, CH-8200 Schaffhausen, Tel. 0041/53255436 Markus

Verk. 1040 STFM, SM124, Festplatte SH205, Maus, 2 Joysticks, Mon. Switch, Orig. Spiele, E. Pascal Plus, Omikron Draw, ST-Bücher, PD-Sammlung für 2000 DM. Tel. 08141/70472

Suche: Leisure Sult Larry III, nur Orig. Angeb bitte an: Sebaslian Kobs, Am der Freiheit 9 4620 Castrop Rauxe. Tel. 02305/24886

Verk. Atan ST 1040 FM + 4 Joysticks, Maus, Highscreen, Faromon., KP 748 + 96 Disketten, 5 ong. Spiele, 1200 DM VB. Tal. 040/7903420 erst ab 27.7.

Verk, orig. Spiele: Th. Finest Hour, Powermonger, Fl. of Freedom, Deuteros, Railroad T., Darmocles, Imperium, Midwinter, Sim City Je 15 DM wg. Systemwechsel. Tel. 069/5074369

Verk, That's Write 1.45 30 DM, Elite 50 DM, Populous 40 DM, Flight Sim. II 60 DM oder alles zusammen 165 DM. Schubert, Severingstr. 21, 1 Berlin 47

Verk. Orig. Spiele Amberstar 65 DM, Formula One Grand Prix 60 DM, Slunt Car Racer 20 DM und Summer Edillon 20 DM. Tel. 09621/61591

Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das Angebot, der Verkauf oder die Verbreitung von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und verbreiten von »Raubkopien« verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1000,-gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahmung ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungs-berechtigte haften für Ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.



Alari 520 ST + Mon., TV·Tuner, Maus. Joyslicks, Harddisk, 60 Mege Byte, 120 Disks, Great Courts II, Larry III. Zu verk. Preis nach VB. Tel. 01/4816702 Schweiz

Verk. Ftood, Turrican 1+ II, Rotox, Lethel XCESS, Carrier Command, Airborne Ranger zu je 15 DM, Team Yenkee, M1 Tank P., F-15 III zu je 25 DM. Tel. 05702/500, Chrisiian eb 15 h

Verk, Atarl 1040 STE mit Maus (12 Mon. alt, ohne Mon.), Power Pack (20 Orig.-Spiele), Textprg. m. Orig. HB tür 500 DM (NP 998 DM). Tel. 08232/6519

Verk. Orig. Spiele: Midwinter 20 DM. Double Dargon III 40 DM, F-16 Fatcon 25 DM, Indy III, Winter Olympled 88 25 DM oder gg. Tausch. Tel. 08581/1527

PC-Engine

Preishammer: Biete PC-Engine Games eb Stück 10 DM. Sonson II, Dragon Spirit, F1-Pllot, Digital Chemp usw., biete auch Joypads, suche Immer PC-Engine Games Tel. 0215b/ 8193

Verk. PC Engine Pal, 5-PL Adpt., 2 Pads, Gun Hed, WC-Tennis, Ritype, Dung-Expl, K + K, Paranoia, Fal. Toam. Alles 100 % infakt, VB 450 DM, Tel. 02331/65882 (Tobias, 5800 Hansen)

Kaufe, verkaufe PC-Engine Module, such eauch PC-Engin-Duo, Tel. 04841/81935

Dringend: Su. CD-ROM1. PCE + Super Graf X mit CD-Interface + 1941, Ghouis'n'Ghost, Granzört. Biete GT mit PC-Kid 1+2, Hatris, u.R-Type 1 + Ausgleich Tel. 07031/222627

Verkaute, kaufe u. tausche Spiele für PCE, Neo Geo u. Supei Famicom, Tel. 02922/861713 (Thomes)

Verk. PC Engine Rgb + CD Rom + Interface + 4 Joypad's mit Dauerleuer + 5 Player Adapter + XE 1 Joyboerd + GCD's und 18 Cards. Alles 100% ok, Preis 1200 DM. Suche Neo Geo! Tel. 08431/41991 od 2564

Tausche, kaute, verkaufe Cerds + CD's f. PCE. Suche dringend: Time Cruise I + II, Bomberm., Cadash, Raiden, Co., Liquid Kids, Metal Sokker Tel. 07031/222627 (Jonny)

Tausche Super NES mit 14 Spiele, darunter auch Street Fighter II, Super Contra usw. gegen Neo Geo mit mindestens 5 Spielen Tel. 0221/ 639245 (ab 10 Uhr)

Kaule, verk., tausche elles für Megadrive, PC-Engine. SuperNes, Famlcom, Game-Gear, Lynx. Kaule auch ganze Bestände! Tel. 089/ 1403732

Verk., kaute, tausche Module für Megadnve, PC Engine, Famicom, SuperNes, Neo-Geo Game Gear, Gameboy, Tel. 089/1403732

Suche PC Engine Games R-Type, Gunhed, Splitterhouse, Wrestling, Gala., Devit Crash, Dragon, Spirit, Son Son 2, Jackle Chan, PC-Kid 1-2, Tiger Heli. Tel. 07172/8537

Verk.: Baseball 89, Armed F, Baruba Man, Blodia uwm, fürje 30 DM, Suche PC Engine GT. Alles orginalverpackte Games!! Verk. euch Master System Spiele tür 50 DM. Tel. 0711/ 706218

PC-Engine-Rgb, 5 Player-Adapter, Joypad + ASC-II-Joyslick, 6 Spiele: WC Tennis, Nectaris, Galaga 88. Tiger Hell, Bloody Wolf, Kato & Ken tür 350 DM, Tel. 0234/799717 (Bjöm)

Verk. PC-Eng. + CD-ROM + 2 CD-Sp. tür 600 DM. Verk. über 80 Spiele an Meistbietenden z.B. Devil Cr., Bomberman, Gunhead, Shanghal, Violentsold. u.a.) Tel. 089/344425 (Benjamin)

Verkaufe PC-Engine mit 8 Spielen Preis: VBT Tausche/Verkaufe/Kaufe S-Nes/Mega Drive und Neo Geo Spiele Tel. 089/4701827

Suche sämtliche CD-ROM Games, auch Super CD-ROM Games, Speziell: Prince of Persie, R-Type, Raiden, Shubibiman 3, Human Sports, Tel. 0211/342065 (ab 17.30 Uhr)

Verk.: 17 PC-Engine Games: Super Star Soldier, Tiger Helli, Parenoia, Thunder Blade, Sokolan, u.e. Nur kompl. lür 700 DM, Tel. 0911, 2059274 (ab 18.30 Uhr)

Suche PC-Engine Fansum Splelelips und Tricks auszufauschen! Suche PC-Eng. Cards: Puzznic, Columns, Coryoon, Pro Wrestling, Andreas Mehl, Tel. 0511/371385 (19 - 20 Uhr)

Verk., teusche, kaufe PC-E Spiele. Verk. g. Gebot: Gunhead, Splitterhouse, F. Soccer, PC-Kid 1 & 2. Bomberman, Salamander, R-Type 2, S. LNG, FMT u.a. Suche Neo-G. Tel. 07621/ 74370 (14 - 20 Uhr) Suche dringend: Horse Racing, Puzznic, Ninta-Spirits, Devil-Crush, Puzzleboy, Dragon-Saber, Bombermen, Ralden, F1-91, Alice. Tel. 0211/342065 (ab 17.30 Uhr)

Biete 100 DM u. mehr (ür folgende PCEngine Spiele: Cricket (Hudson Soft), Circus Lido, 1941 (56), Ledy Phantom (CD), Kickle Cubickle, Suche auch PCEngine Duo + PCEngine LT, Tel. 02251/55300

Verkaufe: Bomberman, Devil Crash, PCKid 2 u.a. Sgrafx Konsole mit Zubehör, CD ROM Spiele PC Engine Core Drafx mit Spiel 250 DM, Verkaufe a. für Super-Famicom, Tel. 0214/ 51200

Verkeute Supergrat X mit CD ROM 3.0 Card CO ROM Adapter und 25 Spielen, Preis VS Tel. 0214/51209 S(Suche Neo Geo evtl. auch Tausch)

Verk. PC Engine mit Colour Kabel und Trafo. Zusätzlich 4 Spielet Preis 300 DM, Suche dringend PC Engine GT. Zahle gut, verk. euch Final Lap Twin uvm. Tel. 0711/706218

Master System

Super-Angebott Verk, S. Master System mit 2 Joyp. - Hang On + Shinobl, Spell Caster für nur 120 DM, Verk, Spiele auch einzeln! Tel. 05126/ 8242 (Christian)

Verk, Master S.I + 2 Pads und 6 Spiele für 400 DM, Tel. 08145/284 (19 Uhr Thorsten)

Verk. SMS Spiele-Dreierpacks für DM 100. Habe z.B. Calltornia Games, Ghostbusters, Rocky, Double Dragon, World GP, Zillion, usw. Tel. 089/398216 (Felix verlangen!)

Master System II Spiele zum kaufen gesucht. Tel. 06104/79536, Fax 06104/72966

Mega Drive

Tausche Desert Strike gg. Wonderboy V (dt.) kein Japan Import. Streets of Rage gg. Midnight Resistance. Tel. 02824/4300 ab 18 h

Verk, für MD Phantasy Star II 70 DM, oder tausche gg Devil Crash, Warsong oder Casile of Itl., verk, für Amiga Fish, Tower of B. Tel. 0234/590060

Tausche Alien Storm gg. Streets of Rage, Sh. In the D., gg. Warsong, Qackshot gg. Devil Crash. Tel. 08324/8154 Thomas

Schweiz! Verk. Sega Mega Drive (RGB, 60 MHz), 2 Joypäds, Spiel Sonic The Hedgegog für sFr 240. (Alles ca. 2 Mon. att). Tel. 061/7112381 Schweiz

Verk. MD, neu, Inkl. 2 Spiele Sonic, EA Hockey, Preis 360 DM. Tel. 02173/60115 ab 17. August

Verk. MD m. 4 Spielen (Sonic dt., Quacks dt., Road R. e., Bare Knuckle jap.) für 590 DM, Extra Joypad 39 DM. Jap. Adapter 20 DM, verk. auch einzeln. Tel. 0711/2621481

Verk. wg. Schenkung 2 Mon. elt. Mege Drive Europ. Multi Vers. mit Pal + RGB. 2 Games t. 250 DM, NP 520 DM, Tel, 0441/8034321

Verk., kaute, tausche Module für Megadrive, PC-Engine, Famlcon, Super NES, Neo-Geo, Game Gear, Gameboy, Tel. 089/1403732

Kaufe, verk, tausche elles für Megadrive, PC-Engine, Super NES, Famicon, Game-Gear, Lynx Kaufe euch ganze Bestände. Tel. 089/ 1403732

Verk. MD + 2 Joypad, XE-8 Joysticks, und 12 oder 18 Module, Preis VS. Evtl. Tausch gg. Lynx II oder Neo Geo + Spiele. Tel. 02268/7356 Andreas

Verk. MD + 14 Spiele, z.B. Desert Strike, Immortal, EA Hockey, F-22, Johnmaddenfoolball, PGA Golt, tür 1200 DM, auch einzeln pe NN. R. Teege, O-4900 Zeitz, Beethovenstr. 3

Verk, Mega Drive Spiele, 11 Module für 499 DM, Spiele auch einzeln. Tausche auch, suche Super NES Spiele dt., verk. alte Zeitschriften P.P. Tel. 05884/780

Ich verk. mein Mega Drive, für 480 DM, mit Shadow Dancer, Ouackshot, und Spiderman ab 17 h. Tel. 0521/140292

Suche gute HD-Games, Lemmings, EA Hokkey, Kid C., E.C. Soccer, Desert St., Devil Crash, Crude Dudes u.a. (kaufe oder tausche). Tel. 02156/7042 Palf

Suche günstiges Mega Drive bis 350 DM, mgl. mit Spiele. Angeb. an Markus Niggemeier, Eichenstr. 13, 4790 Paderborn Verk. Megadrive (dt. Vers.) mit Sonic für 300 DM, verk. außerdem Spiele z.B. EA Hockey, u.a. und Japanadapter. Tei. 0911/546242 Mathias

Verk. Mega Drive (jap. PAL + RGB) mit 3 Spielen Budokan, Populous, Jordan u.s. Bird), für 400 DM. Tel. 08252/7737 Mo-Fr. ab 19 h

Verk., tausche St. Controf, WC Italia, G. Ghost, Klax, Blousier, Sh. Darkness, SM Grand Prix, Heilfire, Suche: z.B. Startlight, Speedball II, M. ot Monster, Super Off Road. Tel. 05506/7143

Shining tür 90 DM, Wonderboy V für 90 DM, Gynoug f. 70 DM, Hellfire t. 70 DM, alles 100 % o.k. Andre. Tel. 040/7212304

Verk. f. MD: WC Italia 90 50 DM, Cestle of tlusion 60 DM, John Madden 92 70 DM, kpl. für 150 DM. Jörg Braungardt, Johann-Glocker-Sir. 6, 7913 Senden 1

Verk. nur zus. 1 Jahr alt SMD PAL mit † Pad und 14 Topgames, wie z.B. Sonic, Aleste, Alien Storm, Immortal, James P. II, Thunderf. III usw. Tel. 0731/381459

Verk, f., MD: Thunder Force III dt. Anl. 110 DM, Super Thunder Blade 60 DM, Altered Beast 30 DM, Spiele neu - 1a Zustand. Tel. 089/6924527 P. Tensehert, Deisenhofener Str. 120, 8 München 90

Suche - biete MD Games biete Monaco GP, Shining Darkness, Gynoug, usw. suche: Winter Challenge Olympic Gold, Desert, Strike, kaute ganze Sammlungen. Tel. 02156/8193

Verk. MD mit 25 Top-Modulen z.B. Kid Chameleon, Desert Strike, usw., 2 Joystick, Adapter, VB 1350 DM, verk. 2 Game Gear mit 13 Modulen. Tel. 0551/58267 Anrutbeantworter

Verk. MD, Mon. CM 8833, Joystick, 2 Joypeds, Golden Axe II, Jemes Pond, Zub. VB 750 DM. Tel. 09923/1919

Verk. Mega Drive dt. 1/2 Jahr alt, Jap. Adapter, Castle of III., Sonic, Thunderforce III., Shinobi, Musha Aleste, Shiriling I. t. Dark, Warsong Iŭr 650 DM. Tef. 07034/20119

Tausche MD Games, nebe Sonic, M+M, Startlight, WV5, E-Swet, suche: Shining, EA, JM, C. Games, auch GB. Tel. 04962/5655 Frank

Verk. Populous 50 DM, Street os R. 60 DM, Shinobi 70 DM, Sonic 70 DM, EA Hockey 70 DM, Preise VB. Tel. 02802/6763 Garlos alles zusammen 270 DM

Verk, M-D. RGB mit engl. Chip und 2 Pads lür 180 DM, Tel. 08142/17369

Verk. US/Jap. MD, 14 Module, Might and Magic, EA Hockey, Shining, Sonic, GG M..., 2 Pads VP 1200 DM. Tel. 06421/46123

Verk. Alien Storm, Rainbow Islands, Strider, Golden Axe II u. Ghouls'n Ghost für 250 DM. Nech 19 h. Tel. 04292/1689

Verk. Shining Darkness 70 DM, Sword of Verm. 60 DM, Shinobi, M. GP, Alien Storm je 50 DM. Tel. 05177/8113 (alles zus, 250 DM)

Verk. MD (dt.) EA Hockey, Hellfire, Sonio, Jap. Adapter, alles 100 % o.k., 6 Mon. alt für schlappe 450 DM. Tel. Dominik 07433/10342 ab 14 h

Verk. Sega Mega Drive, Netzteil, Joypad, Sonic, Ouackshot, Scert-Kabel, für nur 250 DM, inkl. Versandkosten. Tel. 0201/491195 Alexander

Suche: PGA Golf, Moonwalker, Toejam Earl, Aleste, Ghynoug, Kid Camelon, Fentasy Zone, Alisia Dragon etc., habe: Immortal Stride Warsong, Desert Strike uvm. Tel. 06438/3933

Verk. Shlning i.t. Darkness dt. Anl., für 90 DM oder tausche gg. John Madden 92 dt., Marco Uebelgönne, Bachstr. 18, 4156 Willich 2

Verk. jap. SMD (RGB) 60 MHz. Netztell, Anschik., 2 Joypads, Sonic, Ouakshot f. 300 DM, Grundgeräl + Module nur 2 Min. alf, ganz neue 100 % i.O., verk. noch 6 MD Topmodul. Tel. 06103/373086 Torsten

Verk. Mega-Drive dt. mit 5 Spielen Kid Chamelon, EA Hockey... tür ca. 500 DM. Tel. 02104/ 46130

Megadrive RGB + 9 Module Sonic, Musha, Ouack, Im Foot, Mickey, Herzog, Thundert. Hellfire, Cyber. VB 550 DM. Tet. 0212/335904 abends

Suche folgende MD-Spiele: Kid Chamelon, Devil Crash und Super Fantasy Zone, blete 40 - 60 DM pro Modul. Bitte erst ab 19 h 05952/1790 Stefan

Suche Mega-Drive Spiele: z.B. Speedball II, Batmen, Crude Dudes, Desert Strike, Populous, James P., Zerowings, Aero Blaster, Tel. 02058/4360 Rüdiger

Suche Budokan, Strider zum Tausch gg. Ouackshot (jap.) und 688 Attack Sub. Tel. 07222/ 26133 Christoph Tausche Wonderboy, Shining gg. Madden 92, Desert Strike, verk. Italia 90, Superthunderblade, Alienstorm, bitte abends annulen. Marco 05031/67295

Verk, Mega Drive (PAL) 6 Mon. elt, di. Vers. mit 5 Spielen (Test Drive II, Starflight...) alle mit Verp. u. Anl. verk. auch einzeln. Tel. 09331/ 1746

Tausche Wonderboys US gegen 688 Attack Sub. dt. od. US, zahle noch 20 Sfr/DM dazu, CH 056/215281 dt. 004156/215281 12- 13 h od, 18-21 h

Verk. Mega Drive + Arcade Power Stick, 6 Spiele, z.B. Thunderforce fll, Gynoug, Sonics, Mickey Mouse, Shinobi, für 700 DM. Tel. 02835/ 5483

Verk. MD emerik. Vers. mit dt. Adapter u. Sonic + Ghouls Joy Ped. für 300 DM, orig. verp. , 1/2 Jahr elt. Rouven Kramer. Tel. 05068/3880

Verk. MD + J- Adapter + 3 Spiele, Super M GP, EA-Hockey, California Games für 450 DM VB. Tel. 07121/54986 ab 17 h, Horst

Suche: GG/GB-Hard- u. Soft, MD-Spiele, Tips Intrarot, Joypads, Famicon, Hard- u. Soft, etc. verk/hausche für alle Systeme, verk.: Tips. Tel. 08583/340 ab 17 h

Verk. MD dt., 2 Joypeds, 1 Jp.-Adapter, 8 Games, Sonic, E-Swat, Mickey M., Ouackshot, jp. M., u. S. Shinobi, Populous, EA-Hockey, Wonderboy dt. M. VB 690 DM. Tel. 02151/ 794223 ab 18 h

Suche MD Module: Warsong, Master of Monster, Devil Crash, biete Strider, Tel. 05361/ 48159

Tausche Super Shinobi, Space Harrier If, Super Thunder Blede, Devit Cresh, Ouakshot, Warsong, Wonderboy V, J. Madden 92, Tel. 05376/ 1222

Verk. Golden Axe jp. 45 DM, E-Swat Jp. 35 DM, Shining In the Darkness 80 DM, Ph. Star IIf 80 DM, belde in e. per NN Tel. 08031/50921

MD-Module, Tausch und Verkauf, z.B. Kid Chem., Game Gear, M. Drive Mod. zu verk. Tel. 0845/9547 Markus Rief, Badstr 13, 8112 Bad-Kohlerub

Verk. Mege-Drive + Arc. Power Stick, mit den Spielen Aerobiester, Spiric, Shadow-Dancer, John Madden 92, Golden Axe, Strider, After Burner II. Preise VB 550 DM. Tel. 08131/93228

Tauche: MD, Famicon, Nintendo und Game Gear Spiele. Habe: Super Valis, Rolling Thunder II. Mad Omen, Musya, Wonderboy V. usw. Tel. 07022/48690 ab 18 h

Verk. Mega Drive Modulen (Sonic, Shining, Thunder I. III, Revenge of Shinobi), Preise zw. 455-80 DM, suche euch. Tel. 0431/79601 Gert

Verk - f. MD Arcarde Power Stick für 70 DM, Klax u. Collumns für je 40 DM, alles 100 % o.k. mit Verp., u. Anl. ab 18 h. Teł. 06204/76165 Ralt

Verk. Mega Drive mit 3 Super Games z.B. Shinobi, Basketbell, Football elles wie neu, zu nur fächerlichen 330 DM. Tel. 07663/3644

Verk. Top-Spiele für das Sega Mega Drive. Tel. 06126/3698

RGB-Kabel für Superbild am Fernseher oder Mon. (z.B. Commodore 1084 S) 35 DM, Helfe auch belanderen Mon. und z.B. Stereo-TV. Tel. 07805/59328

Verk. MD Spiele Super Shinobi 70 DM, Golden Axe 60 DM, Ghoulst' Ghousts 70 DM, alle dt. suche Desert Strike amerik. zahle bis 70 DM. Tal. 09187/6876

Verk. MD-Spiele z.B. Immortal 70 DM, Super Hang On 50 DM, Buck Rogers 80 DM, Exile 80 DM, Crack Down 80 DM, Turrican 60 DM, Revenge of Shinobl 50 DM usw. Tel. 09193/ 5865 abends

Kaute preisgünstige MD-Module: Strategie, jump. & run, Adventure, Angeb. an: Thomas Herdt. Tel. 04363/2993 ab 17 h

Verk. Mega Drive Games: Alien Storm 50 DM, Ouackshot 65 DM, tausche auch gg. Shinobi, Golden Axe usw. Stefan Thoben. Tel. 05952/ 3929 Das gilt f.g. Jahr

Verk. MD Module: Buck Rogers, F22, Klax, M. GP, Immortal, Populous, M+M, Feary Tale, Sobokan, Rings of Power u.a., Tel. 06322/7851

Suche türs Mega Drive Rainbow Islands, habe noch Klax, Hellfire, su. f. die Engine Rainbow, J. Chan, T. u. Mag. Chase, habe noch World C., Tennis, D. Blue, R-Type I. Tel. 08677/64397

Verk. für MD: Wonderboy V 80 DM, Warsong 80 DM, Toejam and Earl 80 DM. Phelios jap. 40 DM, Arcade Power Stick 80 DM, elles nw. Tel. 02255/1319





Verk. 2 Mon. altes Mega Drive (multi, jap.,), Netzleil, Joypad, Quackshot, Gaiares túr 333 DM (nur VK oder NN + 5 DM). Tel. 06322/8734 Stefan

Verk. Top-Hils für Megadrive, Wonderboy V, Warsong, EA-Hockey, Kid Chameleon; Arcuse Odessy, Beast Warrior. Tel. 0711/7970447 Gaby

Tausche MD Spiele habe: Human Wrestling, Gynough, Fatman, Moonwalker, Quackshot, Arnow Flash, Cyberball etc. Tel. 07724/3476, M. Weißen, Winterbergslr. 18, 7742 St. Georgen

Tausche Out Run, Allered Beasl beide dt., gg. Desert Strike (US) Verk, Phantasy Star II, für 100 DM (dl. Vers.)NP 180 DM, Hinterhaus, inkl. Tel. 09973/9985 ab 18 h

Vk. für Mega Drive: Wonderboy III 33 DM, Helt Fire 45 DM, Soccerd 53 DM, Quackshoj 55 DM für PC: Indy III 45 DM, Qilimp, 40 DM, suche alte PP's bis Ausgabe 6/90. Tel. 06691/5935

Verk., tausche MD, GB, Game Gear, NES-Spiele, Tel, 06138/8539 ab 14 h Marc

Verk, Mega Drige m. Master System Converter II, Infrared Joypads u. über 20 Spiele, VB 1800 DM o. tausche gg. gul erhalteren A 500 m. Zub. u. Spiele, Tel, 082 1/662326 ab 18 h

VK MD+12 Games, (s. of Rage US, Quacks jp., Fantasie o. Verp., Mercks jp., VB 500 DM, VK Gamegear, Panic F., Psychic W., 300 DM, suche S. Famicon, VK GB Games. Tel. 0941/997301

Tausche, verk. MD-Module z.B. Steel-Empire, Toki, Sh. i.D. Rolling Thunder, Undead-Line, u.v.a., suche: Mercs, Road-Rush, u.a. Tel. 0941/49548 ab 17 h Hans

Verk, für SMD tolgende Module: Buck Rogers, Shining in the Darkness, Faertale, Adv., Ph. Slar III je 90 QM, Out Run + Quackshot jp. 50 DM. Tel. 05194/2766

Verk. MD mit 2 Joypads und 9 Spielen (z.B. Budokan, Shadow Dancer, Elemental Master) VB 550 DM. Tel. 08205/1014

Verk, MD + Sonic (1 Woche alt) tür 300 DM, suche Famicon Spiele, auch Tausch. Tel. 089/ 152822 ab 18 h Alex

Verk, MD mit S. M. GP, Kid Cameleon, S Shinobi für 400 DM, Tel. 04624/1349

Verk. Action Rep. Cartridge für Mega Drive. Nagelneu tür nur 55 DM. Tel. 07066/2401

Tausche ständig neue + alte MD-Spiele wie Sh. Darkness, Mercs, D. Strike, Thunderforce etc, suche Neo Geo + SNES für 500 bzw. 300 DM o. Spiel. Tel. 05731/52926

Mega- Drive Spiele zum Kaufen ges., Tel. 06104/79536 Fax 06104/72966

Game Boy

Tausche Game-Boy Spiele (mit Origverp.) Ducklales, Gargoyles Ouest, Bad'n-Rad, Fortress of Fear gg. Castlevania, Battletoads usw. Tel. 0251/272294 Gernot

Verk, GB mit 6 Games (R-Type, Pinball, usw.) und GB-Carry All für 360 DM, auch Tausch gg Game Gear mit 3 Games. Für Amiga Indy III mit Lösung 40 DM. Tel. 08231/2597

Für GB: F1-Race 45 DM, Vierspieler-Adapter 30 DM, Quarth 35 DM, Gauntlel II 45 DM, Castlevania 40 DM, Gargoyles Quest 40 DM, alles zusätzl. Versandk., T. 07445/2974 a, 18h

Verk. GB und Spiele, Golf, Duck Tales, Boulder Dash, Dynablaster, Super Mario Land, Marble, Madness dl., Chase H.Q. engl. und Light Max. Tel. 0711/6493872

Tausche GB (1/2 Jahr alt) m. Tetris, Super Mario Landgg, Game Gearm.-Columns, Sonlc, evtl. Zuzahlung 50 · 100 DM, Alexander Neid, Bahnhofstr. 48, O-4302 Bad Suderode

Verk, GB mit 10 Spielen für ca. 400 DM z.B. Bill and Ted, Double Dragon II, lausche auch gg. Game Gear mit mind. 5 Spielen, Tel. 06054/ 2573 Suga.

Verk. GB + Telris mit 4 Spielen z.B. Operation C + Aufladegeräl, Gamelight für 540 QM. Tel. 09367/3387

Verk. GBmit Tetris, Blades of Stell, Golf, Chase HQ, Super Mario Land, 220 DM evtl. auch einzeln. Kleiner Andreas, Schönbuchstr. 26, 7270 Nagold 6. Tel. 07459/8542

Verk. GB + Telns, Probotector, Dialogkabel, Kopfhorer, Anl. für ca. 170 DM, Tel. 02421/ 65342 Matthlas

Verk. GB Mod. z.B. Mega Man, GB Wars, Dragons Lair, Bomber, Solomon's Club und ca. 30 andere Module. Tel. 04521/71497 ab 17 h Verk. GB-Module billigl Chaplifter II, Monopoly, Kwirk, Pinball, Skate or Die, Battle Null, Nemesis, R-Type, Load Runner 30 · 40 DM. Tel. 07477/1405 ab 17 h Daniel

Verk. Nemesis 30 DM, u. Gremlins 40 DM, kaufe Casllevania I / II u. Parodłus, Tel. 07071/

Tausche GB + MD Module. Habe GB: F. F. Adv., Mr. Chin, M. Man II, G2, F. o. Fear, Adv. Islands, Parodius, Md: MM, Truxon, WB tll, Alien Storm, Moonwalker. Tel. 07825/5665

Verk. GB+11 Games, Zub., (Final F. II, Turtles II) für schlappe 400 DM. Tel. 07121/42994 Donnerstags ab 19 h

Verk. GB mil 11 Modulen z.B. Probotector, Super RC Pro Am, F1 Race usw. + Game Light kpl. für 830 DM. Tet. 089/7002734 Andre

Verk, Super Marioland, Spiderman zu je 33 DM und Simpsons für 40 DM (alles ohne Anl. u. Verp.) Tel. 07452/3216

Suche GB Spiele (gebr.) Angebote an: Martin Kühn, An der Mühle 14, 3007 Gehrden 7

Verk. F. Fantasy Legend I + II für je 40 DM. Tel. 08563/1229

Tausche die GB Module Final F. I + II, Adv., Kid learus, Sword of Hope I + II, Parodius habe z.B. Nemesis, Castlev., u.v.a. Tel. 05459/6401 Andre

Verk. GB + 6 Spiele: T2, Double Dragon II, Mega Man, Castlevania, Tetris, Fortress of Fear und Zub., alles mit Anl. und Verp. für 370 DM. Tel. 08247/1788

Verk, GB (nw.) Dialogkabel, Spielekass., Tetris, Final F. Legend, Gargoyles Quest tür 150 DM. Tel. 05172/2556 ab 14 h Oliver Mahlfeld

Stop! Verk. R-Type VB 25 DM, Turrican 35 DM und Spiderman 20 DM, alles 100 % o.k., Interessieri? Tel. 05503/3295

GB inkl. div. Spiele (alles neu) an Meislbietenden. Tel. 071/678293 CH

Verk. Mickey's Dangerous und Mega Man lür je 30 DM und Fortress of Fear und Turtles für je 25 DM. Alles 100 % o.k., Tel. 030/6876214 ab 13 h Thomas

Suche GB Wars biete 100 DM oder lausche gg. Flugsim. für GB, Turn + Burn mit Flugzeugtrågerlandung. Abends. Tel. 07144/14720 Elmar

Verk. GB Zub. wie z.B. Linkabel, Netzgerät, Ladegerät, keine Spiele. Suche Tauschpartner tür Megadnve, Famicon, Amiga. Tel. 09264/ 1467 ab 19 h Markus

Verk, GB + Batterieset + Gamelight und 10 Module für 550 DM. Tel. 08233/1790

Verk. NES mit Advantage Joyslick und 1 Spiel für 130 sFr, tausche auch gg. 4 gute GB Spiele. Timo Hofmann, Breitägertenstr. 22, CH-3122 Kehrsalz

Tausche GB mil 7 Topspielen gg. Gamegear mit 2-3 Spielen oder Lynx mit 3 Spielen. Tel. 0421/510185 Lars

Verk. Game Boy + S. Mario Land, Tetris, garantiert gul erhallen, 100 %. 75 DM. Bach P., Schloss-Str. 7, 6643 Perl

Verk, F. Fl. 50 DM, TMNT 40 DM, Duck Tales 40 DM, Dr. Mario 30 DM, Bad'n Rad 40 QM, Gargoyles Quest 35 DM, Solarstriker 30 DM, tür NES: Mega Man 18 80 DM, Mega Man 18 85 DM, Muzelda 75 QM. Tel. 04956/807

Verk. GB mil 9 Spielen für 390 DM VB, Allerway, Spiderman, Pinball, WWF, Superstars, Burai Fighter, Dinablaster, Dr. Mario, Telris, Ballon Kid. Alles 100 % o.k. Tet. 02161/582064

Verk, GB + 15 Spiele z.B. Balman, Final F. II, Spider-Man, Castlevania II, NBA Ali-Star Challenge, Sword of Hope. Philipp 089/6083677 VB 450 DM

Biete F1-Race + 4 Spiele-Adapter, suche Casllevania, Nemesis, Tiny Toon, Proodtector, R-Type, Heiko Böhm, Dorolhea-Erxlebenstr. 25, O-4300 Quedlinburg, Tel. 53389

Verk, SML, Double Dragon QO, R-Type, Mega Man, Motocross, Probotecor, Gargoyles Quest je 35 DM, J.P. Vangermain, Scharmstr. 21, Q-2130 Prenzlau

Kaute, tausche Spiele für GB und Super-NES BRD. Verk. o. tausche MD + 8 Games. Suche: WWF, Snow Bros, Super Tennis, u.a.a. Tel. 08251/3217 Markus

Suche Prince of Persia, Adventure Island, A-Mag, Taler, u. Monopoly, zahle I. jed. Spiel 20-30 DM, a. Tausch. Jochen B., Hauptstr. 139, 6985 Stadproelten. T. 09392/7228 nur mil Anl.

Verk. Burai Fighter 25 DM, SML 20 DM, Castlevania 30 DM, Gargoyles Quest 30 DM, suche: WWF Superslars 30 QM, Mickesy D. 25 DM. Tel. 0241/61307 Martin Wanledl GB-Module. Alle Module ges., zahle gut. An Michael Seiler, Hauptstr. 66, 7332 Eislingen. Tel. 07161/817799

Verk, GB mil Tasche, Akku, Super Mario Land, Pinball, Tetris, Simpsons, Golf, WWF, A ody and his Blob, Motocross tir 350 DM. Tel. 08105/ 5362 ab 17 h

Ich verk. GB-Spiele zu billigen Preisen, verk. auch SMS-Konsole für 80 DM, ein NES-Spiel nach VB. Denny Brodkorb, Einheit 7, 7543 Lübbenau

Suche Verp. v. GB-Spielen. Zahle gut. Marco Doepke, 3122 Hankesbuettel, Finkenweg 1. Tel. 05832/2312

Biele GB mit 6 Top-Games: Final F. II, Final Adv., Parodius, Bubble Bobble, Turtles, Tetris, alle, 100 % o.k. VHB 300 DM. Tel. nach 18 h 0441/502173 Hoiger

Verk, GB inkl. Akku, Gürtellasche und 4 Spielen (Tetris, Mega Man I, Gargoyles Quesi, Kid Icarus) alles ca. 1 Monat alt für 350 DM. Tel. 06625/7273 Oliver

Tausche und kaufe GB-Spiele Sword of Hope, Final F. Adventure, Mega Man II, biele: Bugs Bunny, Solar Striker, 14-18 h. Tel. 0241/541052 Basti

Verk., für GB: Funny Field, Boomers Adv., Lock'n Chase, Roter Oktober, Blodette, oder tausche gg. Blaze of Steat, Bill & Ted, Bugs Bunny, Tiny Toon, Parodius. Tel. 040/7/155746

Verk, GB mit 11 Spielen (z.B. Contra, Super Mario, Choplitter II u.a.) VB 450 DM, Sascha Heitland, Arster Heerstr. 7, 2800 Bremen 61. Tel. 0421/823613

Verk. GB mil 10 absoluten Topad, wie Contra, F-1 Spirit, Castlevania, Bomber Boy, Balman, Garg, Quest, kpl. mil Dialogkabel, Miniboxen, Kopfhörer, alles absolut nw. für 400 DM. Tel. 040/583957

GB-Spiele zum Kaufen ges. Tel. 06104/79536 Fax. 06104/72966

Game Gear

Verkaufe Master System, Light Phaser, Gangsler Town, Sonic, Ålexl, Shinobi und 1 Control Pad. NP DM 530, VP nur DM 300, alles 100 % ok, Tel. 07303/2026

Verkaufe Game Gear mil Columns, Castle of Illusions (Mickey Mouse), Woody Pop und Ouf Run inkl. Tragfasche für sFr. 380 DM, neuwerfig prakt. nie gespiell. Ansbarfilt. Q. Graf, Wannenstr. 5, CH-4415 Lausen Tel, 06192/1485 (Sa. und So, Oliver verl.)

Verk. 100 % ok Game Gear mit 5 Topspielen (Halley Wars, Sonic, Psychis W., Shinobl, Donald D. + Columns) + Netzteil tür 450 DM, Tel. 0821/702205

Tausche Game Boy mit 4 Spielen (R-Type, Golt..)NP 450 DM, 100 % ok, GG, Sega Game Gear mit 2 Games u. wenn mögl. mil Netzadapter nur 100 % ok, Tel. 0802 1/1764 (ab 17 Uhr)

Verkaufe Game Gear mit 6 Spielen (Shinobl Sonic, Castle of Illusion usw.) für 500 DM, Tel. 089/4311656

Game Gear mil Spielen gesucht. Biete: Gameboy + Gamellght + Caseboy + 9 Spiele Tel. 02129/4949 (Chris, verk, a. SB f. VB 600 DM)

Verk. Game Gear mil 4 Spielen (Mickey Mouse, Shinobi, Hallag Wars mil Adapter 4 Monate att 350 DM, Tel. 02902/75174 (nach 20 Uhr)

Verk. GG 1/2 Jahr alt + 5 Spiele (Sonic, G-Loc Columns, Wonderb., Baseball J + Netzteil für 399 DM, Tel. 07721/21692 (Mark)

Verk. GG mit 10 Modulen (M.M.: GG-Alester Monaco: GP-Fanlasy-Zone: Galaga91) usw. Wilde Gear, G. Case u. Netzleil 102 % ok für 650 DM (NP 1100 DM) Tel. 0551/58267 (Arnl)

Biete Game Gear + Adapter + Master Gear Converter (Ullima IV) + Columns + Caslle of Illusion + Shinobi + Wonderboy VB 550 DM, Tel. 02085/57579 (ab 16.30 Uhr)

Verk. 4 Monale alten Game Gear mit 4 Spielen (Columns, Sonic Donald Psychicworld) VHB 420 DM, Mathias Heldl, Tel. 06434/5392

Kaufe Splele für Game Gear und Zubehör, bitle schriftliche Angebote an Michael Liedlke an der Bauna 2, 3507 Baunatal 1

Game Gear Spiele zum Kaufen gesucht, Tel. 06104/79536, Fax 06104/72966

Nagelneues Game-Gear mit Spiel Columns (Doppelgeschenk) statt 299 DM für 199 DM, lausche Splele. Suche Ax Baltiler, Devil., Wonderboy, Lucky Dime Caper, Tel. 07805/ Verkaule Game Gear, TU-Tuner und Module, z.B. Devil., Shinobi, Oul Run und 13 andere Module. KP 850 DM, verkaule auch einzeln. Tel. 04521/71497 (ab 17 Uhr)

Verk. GG mit Columns DM 180. Moneco GP DM 35, Wonderboy 35 DM, Shinobi DM 35, (in D.) C, of Illusion DM 30, G-Loc DM 30,- (in jp), kompl. DM 320,-, Tel. 08031/50921 (Tob)

Game Gear mil Netzteil, Dialogkabel und den Spielen Columns, Wonderboy und G-Loc zu verkaufen. Preis 260 DM, Tel. 0441/601866 (Kim verlangen)

Verk, Game Gear mit 5 Spielen (z.B. Sonic, GG Shinobl oder Gragon Crystel) für nur 300 DM inkl. Adapler - schreibt an Alex Roch, 58418, Q-Halle 4090, Tel. 662319

NES

Verk. NES-Superset m. Zapper, Worldcup, Tetris, SM B1-3, Duckhunt, Megaman 3, 100 % ds, In orig. Verpackung. VB 450 DM. Tel. 02242/ 4825 (Andreas verl. ab 15 Uhr)

Verkaufe Nes-Spiele: Punch out, World-Cup, Star Wars, Super Mario 2, Tel. 02173/60115 (ab 17 . August 1992)

Verk. Nes mil 4 Spielen, SMB1 + 2, Faxanadu, T. Turtles, für nur 250 DM. Tel. 06473/1940 (fragt nach Sebastian)

Nes zu verkaufent 8 Superspiele wie (Blue Shadow, Snakes Revenge, K. Hyper Soccer, Shadow Warnors...) VB 500 DM! Tel: 06081/ 42323 (Anrulbeantworter, Fabian)

Verk. Nes-Spiele pro St. DM 59, Super Mario 2 + 3, Chip and Chap, Probolector, Jackie Chan, Greml. 2, T. 0761/891038. Ralf Totzke ab 19h

Verk. Nes-Supersef mil 4 Spielen (Simpsons, Turlets 2, SMB3, Chip & Dale 4 Mon, all und Gameboy mit Spiderman 1 Mon. alt, alles 100 % Ok + Ofig verp, NP 920 DM, VB 750 DM, Tel. 021616/34233

Verk. Nes mit 20 Spielen (Mega Man II, SMBII, Probotector u.v.m.), Infrarot Joypad und Advenlage Joystick Top Zustand NP 2500 DM, VB 950 DM, Tel. 08031/96813 (ab 14 Uhr)

Verkaufe Nes mit SMB 1 & 3 für 225 DM außerdem PGA Tour 60 LF für MD für 70 DM, Für St: Monkey Island, Lemmings, Railroad T. (STE) zu je 55 DM, Tel. 07141/870472

Tausche Nes-Spiele, Biete: Duck Tales, Californ. Games, S. Quesi. Faxanadu, Kid Icarus, Time Lord, Suche: Jackie Chan, Simpsons, Rud Racer. Tel. 0431/541655 (Gunnar)

Verkaufe Nes mlt zwei Joysticks und Zubehör. Mit sechs Spielen; Tetris, JCE Climber, S.M.B. 1-2, Knight Rider und Duck Tales für nur 49 DM, Tel. 02952/1537 (fragt nach Sven Jörg)

Verk, Nes-Supersel, North & South, SMB 3, erst 3 Monate alt, kompl. für 420 DM, Tel. 08536/330

Verkaufe Nes mit World Cup, pro AM, Arch Rivals, Mario 1, Preis DM 250; C. Wischerhoff, Tel. 0209/782533 (Montags-Freitags 20-21 Uhr)

Für Nes: Tausche Chip & Chap gegen Mega-Man 2 oder Mega-Man 3, bei Interesse Tel. 06629/6708

Verkaufe Nes mit Zubehör und 19 Spielen tür 600 DM. Leitner, Tel. 0241/873767

Verk. Nes in Top-Zusland mil 6 Spielen (Mario III, Zelda II, Turtles I, Megaman II, Defender of t. Crown, Ice Climber, mit Joy usw. für 400 DM, Tel. 02131/61465

Verk. Nes + 4 Spiele + Nes-Max Iùr 365 DM auch einzeln, Tel. Königswusterhansen -502887 (Mirko Wernlicke, Goetheslr. 38 a, Q-1507 Niederfehme)

Verkaufe: Nes Spiele: Low G Man 69 DM, Faxanadu 69 DM und the Simpsons 85 DM. Robert ab 19 Uhr Tel. 04152/71863 (alle Spiele sind neuwertig)

Nes-Spiele zum Kaufen gesucht, Tel. 06104/ 79536, Fax 06104/72966

Lynx

Verk. Lynxpiele Rygar, Klax, Gauntlet III mit Verpackung und Anleitung für je 30 GM; verk. auch PC-Spiele (Transworld usw., je 40 DM); Christian, Tel. 0911/830807

Verk. oder tausche Lynxspiele Rampage und Gauntlet, Latzel Stetan, Max-Pester-Str. 14, 5000 Köln 80, Tel. 0221/606405

Verk. Lynx I + Netzleil + Spiel Gauntlet für 220 DM, sowie 4 Spiele lür ca. 60 DM. Ricco Sickert Heinersdorferstr. 446, O-7801 Kroppen



Super Famicom

Tausche S. Contra gg. S.F. Soccer und Pilolwings gg. Castlevania. Tel. 02064/53958 ab 17 h

Verk. NES-US Module, z.B. Guerrilla War, Bionic Commando, Mega Man III, Benegade, Turtles II, SMBI+III, III, undca. 40 andere Module. Tel. 04521/71497 ab 17 h

Verk. amerikanisches Super NES mil 3 Spielen (Mario, Wrestle Mania, Joe and Mac) 2 Mon. all, kpl. 550 DM. Tel. 0221/4971616

Kaufe gute S. NES und S. Famicon-Module, schriftliche Angebole an: Martin Lethaus, Brevingstr. 28, 4712 Werne (Germania)

Verk, meinen Joyslick JB-King, oder ich würde ihn gg. XE-1 tauschen und noch 50 DM dazuzahlen. Verk, auch Spiele wie z.B. Turtles, S. Fighter, Tel. 030/4018584 Cornelius

Hört. Biele 3 MD-Module (Sh. in the D., Bonza Bros., Spiderman) für eln S-NES Games, z.B. Actraiser, Sim City usw., tausche S-NES + MD Games, kaufe bes. S-NES. Tel. 04486/562

Verk, für Super NES Super WWF, Wreslle Manla, für 100 DM von 20 - 22 h. Michael Binder. Tel. 0821/418764, Eschenhofstr. 19, 8900 Augsburg

Verk. 100 % intakles Super-NES + Japan-Adapler, 2 Joypads, Netzleil, John Madden Football, Super Mario World, Super Contra für 705 DM. Tel. 02129/50246

Tausche, kaule S Famloon Spiele aller Art. 100 % zuverl., und keine Modulklauer bitte. Tel. 05341/392144 Michael in Salzgitter

Verk, S-Farn., S. NES-Spiele z.B. Big Run 80 DM, Super R-Typ 80 DM, Contra III 100 DM, Super Ghouls'n Ghosts, Strike Gunner 70 DM, Uliraman 60 DM. Tel. 09193/5865 nur abends ab 18 h

Schweiz I Verk. od. tausche von Super Famicon Spiele, habe: z.B. Mystical Ninja, Joe, Mac, Contra, Final Fight usw. Super Famicon RGB, billig. Tel. 073/236751 18-20 h

Verk., kaule und tausche Super Famicon und Neo Geo Spiele. Tel. 02686/1573

Tausche US-Zelda III gg. Final F., od. Ghouls'n G., od. div., tausche PC-Engine + 8 Games gg. 5 NES-od. SF-Spiele. Verk. auch gg. Höchslgebot. Tel. 07021/51803

Kaufe, tausche SF Games, (alte und neue). Suche Neogeo + 1 Topspiel (alles nur 100 % o.k.) VB550 DM. Suche Farbmon. mit Scarteingang VB 200 DM ab 18.5. Tel. 07545/6561

Verk. Neo Geo + Magican Lord, Super Spielhallen, Power, 2 Mon. alt, und ein Joy Pad für 730 DM. Tel. 04944/5184 Frank

Tauscha, ver(kaufe) SF, SNES Spiele, habe: Smash TV, F-Zero, Alesle, Addams F., Mario, suche: Sireet Fighter fl, Magic Sword. Tel. 0231/400262 ab 16 h

Ankauf, Verkaul, Tausch und Super NES Games (USA, Japan-Module). Karsten Kowalk, Puchlermühlstr. 37, 8080 Fürstenfeldbruck, Tel. 08141/24645

Tausche, kaufe und verk, Super NES Famicon Spiele, Habe zum B. (Zelda III, US, F2, Form. Soccer u.a. Tet. ab 20 h 089/676983 Robert

Tausche, kaule, verk. Famicon, Super NES Module, gebe 2 Megadrive Module für 1 Famicon Modul. Auch NES. Gameboy. PC-Engine, A 500. Tel. + BTX 06126/4709 Hartmul

Tausche Super NES mit 14 Spielen darunler auch Street Fighler, 2 Super Confra, usw. gg, Neo Geo mit mind. 5 Spielen. Tel. 0221/369245 ab. 10 h

Verk. Super NES US mit 5 Spielen, US Marlo, Final F., Actraiser, S. Contra, F-Zero, Preise VB. Tel, 06431/54829

Kaule, verk., tausche Super Famicon, Neo Geo, PC Engine Spiele. Suche Baseball Stars II und Cybercilp. Falarz Tobias. Bahrenbergstr. 32, 4630 Bochum 1

Verk. Neo Geo Spiele. Fatal Fury, Roboarmy, Trash Rally, Blues Journey 190 · 240 DM, Tobias. Tel. 0234/701771

Kaufe, verk., Super NES und Neo Geo Module. Tel. 04841/81935

Kaufe, verk., tausche alles für Megadrive, PC-Engine, Super-NES, Famicon, Game-Gear, Lynx. Kaufe auch ganze Beslände. Tel. 089/ 1403732

Tausche, verk., kaule Module lürs Super Famicon. Verk. auch Mega-Drive Module + Game Gear Module. Tel. Austria 043/07752/ 65504 ab 16 h Tausche mein Megadrive mlt 5 Spielen sowie 2 Joypads + Sonic, Quakshot, M.M., Streets o.R., und A.B. gg. Super NES dt. RGB + 2 Spiele. Schindler, Moosweg 12, 5 Köln 80. Tel. 0221/ 685462

Tausche, kaule, verk, ständig SF-Module, habe STV, Tennls, UNS u.a., suche Turtles, Sup., Aleste, Fin. F., u.a. Neuerscheinungen. Auch Mega Drive. Tel. 06271/71281

Verk., kaufe und Jausche Spiele für PCE, Neo Geo, Super Famicon. Tel. 02922/861713 Thomas

Verk., tausche und kaufe Spiele fürs Super NES und Neo Geo. Tel. 02686/1073 oder 1573

(Ver.)kaule, tausche S. Fam., M. Drive-Spiele. Suche fesle Tauschpartner (leihen), Suche: S. Ghouls'n'G. Casllevania u. sonslige neue Spiele ab 17 h. Tel. 05455/578

Tausche Spiele wie z.B. Lemmings, SmashTV, Form Soccer usw., verk. Mega Drive und Zub. für 380 DM. Tel. 08395/7205

Verk. oder lausche Actraiser jp., lausche oder verk. S. NES, Famicon Spiele. Tel. 06021/ 48401 von 18 bis 20 h. Holger

Suche, biete Super Famicon Games, suche Mystical, Ninja, Lemmings, Populous, Street Fighter II, PGA Tour Golf, Turtles, Ex. Heat auch ganze Systemsammlungen. Tel. 02156/ 8193

Suche Super Famicon Module aller Art z.B. Final F II, Final Fight Guy, SIm City, Lemmings, Turtles, Axely, Paradious, Gunforce, Magic Sword usw. Tel. 06473/1430

Tausche 2 Spiele nach Wahl gg. Streetflghter II. Aleste, Contra, Myst., Ninja US, Top Racer US, Zelda III, Ghouls'n Ghosl, Pilotwings, Exh. Heat. Tel. 08142/17369

Super Famicon, tausche, kaufe, verk., Spiele, habe Joe and Mac., S. Ghous'n Ghosts u.a. suche S.F. Soccer, S. Alesle, Rushing Beat, Lemmings, Addams Family. Tel. 04721/24159

Suche Super NES dt., jp. od. US, am besten US-Vers. Tel. 08020/894 Fabian

Kaufe, tausche, verk. Spiele für Super Famicon. Tel, 0212/15629 ab 16 h

Tausche Super Famicon mit 5 Spielen und US-Adapler und Gameboy mit 5 Spielen und Lynx mit 4 Spielen gg. Neo Geo mil 3-4 Spielen. VB. Tel. 04541/83644

Suche Tauschpartner f. Famicon, Megadrive, Amiga, verk. auch NES-US-Spiele. Immer Tauschmaterial vorhanden. Verk. 1 MB Erw. f. A 500 neu f. 70 DM. Tel. 09264/1467 ab 19 h Markus

Kontakte

Suche Tauschpartner für S. Famicon habe auch Nes, Gameboy, PC Engine, Mega Drive, Gameboy, Amiga (nur Onginalel), S. Nes + S. Nintendo Tel, + Btx: 06126/4709 (Harfmut)

Double Trouble - Sega (Master-Systemu, Mega-Drive) u. Nintendo Clubf Gut Leben hat nun natürlich wiedereinen Namen: Double Troublel Tel. 030/6849816

Rarilăi zu verk. Japanadapter Honeybee mit Bubbla Bobble u. Devilman (Advanture) F. NES zu verkaufen. Preis VB. Verk. o. tausche NES-US Spiele, Famiconspiele Tel. 09264/1467 (ab 19 Uhr Markus)

Austrial Suche Tauschpanner mit neuester Amlgasoll wie Monkey 2! Schreib mit Liste an: Peter Heldl, Ottsdorf 30, 4600 Thalheim bai Wels

Verk, nur komplett: MD EA Hockey dt. neuw. Shad. Dancer + Magic Hat 150 DM, Suche S. Fam. Super Aleste oder tausche gegen Smash TV Holger nach 18 Uhr Tel. 0241/520710

Kaule, verk. lausche ailes für Mega Drive. PC-Engine. SuperNES, Famicom, Game-Gear, Lynx. Kaufe auch ganze Bestände! Tel. 089/ 1403732

Diverses

Verk, ällere NES-Spiele (ür 30 - 40 sFr/DM. Suche außerdem Tauschpartner (ür MD aus der Schweiz, Tel. CH 056/215281, D. 0041/56/ 215281 von 12-12 bzw. 18-21 h

Suche Neo-Geo Grundgerät mit Joysticks Memory-Card, suche auch Spiele fürs Neo-Geo z.B. Last Resort, suche immer noch die besten Spiale 1989 Sonderheft. Tel. 02156/ 8193 Verk, meinen Alari 2600 mit Joystick und 9 Spielen (Mario Bros, Ghoustbousters, u.a.) für nur 120 DM. Tel. ab 17 h 07034/4819

Verk. 14 Spiele für NES SMS GB sawie SMS II (NP 1225 DM) für 850 DM. Verk, die Spiele auch einzeln. Suche günstige Spiele für NES GG GB und SMD mit Spielen. Teil. 08634/8989

Verk. Neo Geo + 2. Joysticks, Memory Card, 6 Spiele, z.B. Falal Fury, Robo Army, Burning Fighl, ASO Ilusw., suche Famicon Module aller Art u. MD G. Tel. 06473/1430

Verk. Orig. Amiga/ST, Bücher und C64-Komplettsystem! Bilte Listen anfordern. Schubert, Severingstr. 21, W-1 Berlin 47

Suche Neo Geo im Tausch gg, Mega Drive + 9 Games oder verk, für 550 DM, Ab 16 - 20h, Tel, 089/6907323. Suche Rainbow Islands im Tausch gg, III.

Tausche oder verk. Neo-Geo Module, habe alles von all - neu. Suche g0nstige Mak-Konsole. Tel. ab 16 h 043/07752/65504

Hallol Du hast am 11.6, bei mir wegen des Gameboy Tausches angerufen. Ich tausche doch. Ruf mich bitle unler 02104/47385 ab 14 h an,

Biete PP-Mag. ab 12/90 - 7/92 nur kpl. Iŭr 50 DM. Nur Sa. u. So. Tel. 0231/636483 Frank

Turnier. Wir veranstallen ein Greal Courts II Tunier. Wer milmachen will, schreibl ganz unverbindlich an: Gerth Andreas, Dorfzelgstr. 11, 7887 Laufenburg 5

Verk. NES + 6 Games + Joy, 2 Boxen f. 650 - 750 DM (NP 1800 DM). G. G., 4 Games, Netz, Koplhörer für 450 DM (NP 620 DM), oder tausche beides gg. Neo Geo + Games, Joys. Tel. 04941/7869

Suche PP Ausgabe 6/90 mil Power-Tips. An Gerald Neuberg, Wallgasse 98/7/6, A-1170 Wien

Achlungl Verk. Atari 2600, 5 Games, 1 Joyslick, Anschlußkabel. Nelzteil, alles 100 % o.k. für 120 DM. Tel. 06034/4923 Benjamin

Verk, Master II System + 2 Spiele (Sonic, Alex), neu noch Garantie, Verk, für PC Monkey Island II dt. und Altered Desleny, VB, Tel. 06446/6834

Bose 901 Ser. 6 Spez. Edition Phono. 2998 DM, kpl. m. EQ 2998 DM statt NP 7000 DM. Tel. 04779/1248

Achtung! Kaufe alle Neo Geo Spiele zu äußersi guten Preisen, Tausch auch mgl. Tel. 07434/ 1852 Chris

Suche Hard- und Sottware für Commodore VS 20 H.J.W., Pf. 27, 7639 Kappel-Grafenhausen

Verk., kaufe, tausche Spiele fürs Neo Geo auch ganze Bestände. Tel. 06898/62702. Geibel Jörg, Marienstr. 14, 6625 Püttlingen

Kaule, tausche und verk. Neo Geo Module. Suche speziell Neo Geo Module Last Reson, Mutation Nation, Foolball Frenzy u. Baseballslars II, Tel. 030/3017825 17-20 h

Suche Neo-Geo, tausche auch gg. G.G., SF, GB. Verk., tausche, kaufe SF-, GG, PC-E-Spiele z.B. Contra, Soccer, FMT, Gunhead, Spiallerhouse usw. Tel. 07621/74370 14-20 h

Verk. Lynx, Game Gear, Megadnve, verk., Lausche PC: Orig., Larry V, Conan, Sowil, P98, Civillsation, RR Tyccon, Sim Earth, Wratho Demon. Suche: Tunels Trolls. Tel. 07045/8087 Verk Automalenplatinen z.B. Final Fight, Carrier Anwing, R-Type II, Halris Street Fighter II sowie Konsole zum Abspielen. Tel. 0214/51209

Verk. Traumkonsole Neo-Geo RGB, engl. Bilos-Text, 4 Spiele, NAM, Cyberlip, Ghost Pilots, Alpha Mission II kpl. mit Joystick und Card für 1550 DM. Tel. 0234/799717 Björn

Suche Joyslicks u.a. Zub. für die CBS Colecovis. Kons., evtl. auch ganze Konsolen, Tel. 09521/3789 Alex ab 18 h

Verk. Alari 2060 mil 36 Spielen und 2 Joysticks (alles 100 % o.k., 6 Mon. all) lür 100 DM. Dirk Schober, Gustav-Merbitz-SIr. 5, 8029 Dresden (O)

Verk. Master + 12 Spiele, Pislole, Joypad f, 380 DM. Verk. C64, Floppy, 150 Disks, Dalas, m. 15 Kass., Joysticks, gr. Mon. für 730 DM. Tel. 09721/58297

Verk. Sega-Master mil 20 Spielen, Pistole, 3D-Brille u. Joyslick. NP ca. 2200 DM, hier für nur 950 DM. Tel. 06138/8539 ab 14 h Marc

Verk, umfangreiche Hard- und Software für C64 (Spiele, Geo-RAM, Exp.-Erw., 64'er, Sammelboxen). Liste bei: Heiko Schmidt, Kl. Predigersir. 5, O-3560 Salzwedel

Vk. Infocom Orig., umfangreiche nw. Erstausgabe PC: Journey, Border Zone, ST: Seastalk, Ballyhoo, Sorcerer, Wilness, Hollyw, Hi., Mind Forever je 30 DM. Tel. 07328/5695

Verk. PC-Engine mit 8 Spielen. Preis VB. Tausch, verk., kaufe S-NES, Mega Drive und Neo Geo Spiele. Tel. 089/4701827

Neo Geo, kaufe, verk., Neo Geo Module, Mega Drive dl., Super NES, Master System u. NES Module. Kaufe auch ganze Systeme + Module auf. Tel. 04521/71497 ab 17 h

Suche Neo Geo + Module, Mega Drive + Module d., Famlcon + Module, PC-Engine + Module u.a., suche auch Modulsammlungen. Tel. 04521/71497 ab 17 h

Verk GB Module, Game Gear Module, Sega Master u. Mega Drive Module, PC Engine Module u. US NES Module, Tel. 04521/71497 ab 17 h Andreas

Neo-Geo, Super Famicon, PC-Engine, Mega Drive, kaufe, tausche, verk. Tel. 02382/3437

Verk., kaule Mega Drive, Lynx II, GB, Super NES, Module, Konsolen, evtl. ganze Sammlungen. Evtl. auch Tausch: Tei. + Fax. 0221/ 4000359, nur Tel. 02268/7356

Double Trouble - SEGA (Master System u. Mega-Drive) u. Nintendo Clubl Mitglieder in ganz Deutschland können sich nicht irren: Double Trouble ist gutl Teslen Sie uns. Tel. 030/6849816

Verk. Neo Geo Module z.B. Magican Lord, Nam 1975, Burning Fight, Sengoku I, günslig abzugeben, außerdem noch 12 PC Engine Module, tausche auch. Tel. 05650/450 ab 19 h Sascha

Verk. C 641, VC 15411, 100 Disks, Speedcopy Kabel, ST 1040, TOS-Floppy-Seilenumschaller, 2. Floppy, 50 Disks, SM124, SC1224, Copymodul. Tel. 0821/421914 Preis VB

Neo Geo mit Modulen und Zub. von privat ges. Tel. 0431/712364

Verk. Spiele für C64er wegen Syslemauflösung. z.B. Terminator II, Turrican II usw. Liste gg. Porto bel Marcus Gerreshelm, Prinz Eugen-Str. 9, 4290 Bocholt

Wichtige Hinweise für alle Kleinanzeigeninserenten:

- Kleinanzeigenaufträge ohne Absenderangabe auf der Rückseite der Karte sowie Anzeigentexte unter Postlagernummer können leider nicht veröffentlicht werden.
- Zur Bezahlung von Kleinanzeigen können ab sofort keine Fremdwährungen mehr angenommen werden.
- Bitte achten Sie auch darauf, daß Ihre Auftragskarten immer vollständig ausgefüllt sind (z. B. Unterschrift)





Give Parker Day A Barrier

INDIANA JONES 4

Übrigens: Auch zur Young-Indy-Serie, die im Dezember anläuft, werden bereits eifrig Spiele geplant.

Platz		Titel	System	Power- Wertung	Test in Ausgabe	Platz		Titel	System	Power- Wertung	Test in Ausgabe
1	(1)	Indiana J. and the Fate of A.	MS-DOS	94%	6/92	11	(11)	Civilization	MS-DOS	88%	1/92
2	(2)	Ultima Underworld	MS-DOS	94%	6/92	12	(12)	SWOTL	MS-DOS	88%	11/91
3	(3)	Wizardry 7	MS-DOS	94%	2/92	13	(—)	Secret of Mon- key Island 2	Amiga	87%	8/92
4	(4)	Secret of Mon- key Island 2	MS-DOS	92%	1/92	14	(13)	Sim Ant	MS-DOS	87%	5/92
5	(5)	Lemmings	MS-DOS	92%	10/91	15	(14)	Silent Service 2	Atari ST	87%	2/92
6	(6)	Secret of Monkey Island	Amiga	92%	9/91	16	(15)	Sim Ant	Macintosh	87%	1/92
7	(7)	Railroad Tycoon	Atari ST	91%	2/92	17	(16)	Silent Service 2	Amiga	87%	9/91
8	(8)	Falcon 3.0	MS-DOS	91%	1/92	18	(17)	Aces of the Pacific	MS-DOS	86%	6/92
9	(9)	Secret of Monkey Island	Atari ST	91%	10/91	19	(—)	Prophecy of the Shadow	MS-DOS	85%	8/92
10	(10)	Populous 2	Amiga	90%	1/92	20	(18)	Sensible Soccer	Amiga	85%	7/92

Diesen Monat kommen Computersportler auf ihre Kosten. Auf der Special-Chart seht Ihr diesmal die zehn besten Sportsimulationen. Wer sich an die Anfänge der Spieleszene erinnert, vermißt Sportsammlungen wie Summer Games oder Winter Games. Der Trend guter Sportsimulationen geht eindeutig in die Richtung weit verbreiteter Sportarten wie Fußball oder Tennis, die sich auch in anderen Medien wiederfinden. Ausnahmen (EA Hockey) bestätigen natürlich die Regel.

AMIGA

Titel	Power- Wertung	Test in Ausgabe
(1) Secret of Monkey Island	92%	9/91
(2) Populous 2	90%	1/92
(—)Secret of Monkey I. 2	87%	8/92
(3) Silent Service 2	87%	9/91
(4) Sensible Soccer	85%	7/92
(5) Amberstar	85%	6/92
(6) Fire & Ice	85%	5/92
(7) Shadowlands	85%	4/92
(8) Dynablasters	85%	1/92
(9) Battle Isle	85%	10/91
	(1) Secret of Monkey Island (2) Populous 2 (—)Secret of Monkey I. 2 (3) Silent Service 2 (4) Sensible Soccer (5) Amberstar (6) Fire & Ice (7) Shadowlands (8) Dynablasters	(1) Secret of Monkey Island (2) Populous 2 90% (—)Secret of Monkey I. 2 (3) Silent Service 2 (4) Sensible Soccer (5) Amberstar 85% (6) Fire & Ice 85% (7) Shadowlands 85% (8) Dynablasters 85%

ATARI

Platz	Titel	Power- Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Railroad	91%	2/92
2	(2) Secret of Monkey Island	91%	10/91
3	(3) Silent Service 2	87%	2/92
4	(4) Amberstar	85%	3/92
5	(5) Special Forces	84%	2/92
6	(6) Exile	80%	2/92
7	(7) Brat	80%	9/91
8	(8) Flood	79%	9/91
9	(9) Flames of Freedom	78%	7/91
10	(10)Rodland	76%	12/91



DIE BESTEN VIDEOSPIELE



SUPER MARIO BROS. 3

Mario überall: Momentan werden sogar Renn- und Lernspiele mit der Kultfigur programmiert.

Platz		Titel	System	Power- Wertung	Test in Ausgabe	Platz		Titel	System	Power- Wertung	Test in Ausgabe
1	(1)	Super Mario Bros. 3	NES	95%	12/91	11	(11)	Sim City	Super NES	86%	12/91
2	(2)	Super Contra	Super NES	90%	5/92	12	(12)	Bonk's Revenge	PC-Engine	86%	10/91
3	(3)	EA Hockey	Mega Drive	90%	9/91	13	(13)	Shining in the Darkness	Mega Drive	85%	12/91
4	(4)	Last Resort	Neo Geo	89%	7/92	14	(14)	Game Boy Wars	Game Boy	85%	9/91
5	(5)	Warsong	Mega Drive	88%	5/92	15	(15)	Wonderboy 5 (japanisch)	Mega Drive	84%	1/92
6	(6)	Zelda 3	Super NES	88%	3/92	16	(16)	Starflight	Mega Drive	84%	12/91
7	(7)	Formation Soccer	Super NES	88%	3/92	17	(—)	Wonderboy 3	Game Gear	82%	7/92
8	(8)	Final Fantasy 2	Super NES	88%	2/92	18	(18)	Mystical Ninja	Super NES	82%	6/92
9	(9)	Super Aleste	Super NES	86%	7/92	19	()	Desert Strike	Mega Drive	82%	6/92
0	(10)	Wonderboy 5 (englisch)	Mega Drive	86%	?/??	20	(—)	Sagaia	Game Boy	82%	5/92

C 64

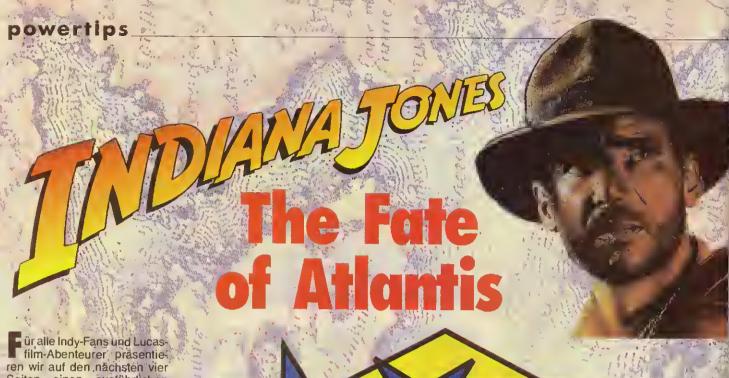
Platz	Titel	Power- Wertung	Test in Ausgabe
1	(—)Creatures 2	78%	8/92
2	(1) Bug Bomber	76%	5/92
3	(2) Gateway	73%	1/92
4	(3) Pang	71%	10/91
5	(4) Conquestador	69%	12/91
6	(5) Teenage Turtles 2	68%	2/92
7	(6) World Class Rugby	67%	2/92
8	(7) Smash T.V.	65%	2/92
9	(8) Volfied	64%	2/92
10	(9) Extreme	64%	8/91

MS-DOS

Platz	Titel	Power- Wertung	Test In Ausgabe
1	(1) Indiana Jones 4	94%	6/92
2	(2) Ultima Underworld	94%	6/92
3	(3) Wizardry 7	94%	2/92
4	(4) Secret of M. Island 2	92%	1/92
5	(5) Lemmings	92%	10/91
6	(6) Falcon 3.0	91%	1/92
7	(7) Civilization	88%	1/92
8	(8) SWOTL	88%	11/91
9	(9) Sim Ant	87%	5/92
10	(—)Prophecy of the Shadow	85%	8/92

SPECIAL

Platz	Titel	System	Sound- wertung
1	Final Match Tennis	PC-Engine	91%
2	EA Hockey	Mega Drive	90%
3	Tennis	Game Boy	90%
4	Microprose Soccer	C 64	90%
5	World Court Tennis	PC-Engine	90%
6	Superstar Ice Hockey	Amiga	89%
7	Super Form, Soccer	Super NES	88%
8	Links	MS-DOS	87%
9	PGA Tour	MS-DOS	86%
10	Microprose Soccer	Amiga	85%



ür alle Indy-Fans und Lucasfilm-Abenteurer präsentieren wir auf den nächsten vier
Seiten einen ausführlichen
Relseführer durch die Wunderwelt von Atlantis. Wir haben
versucht, jeden möglichen Lösungsweg in Betracht zu ziehen — problematisch ist dabei
der eifrig verwendete Zufallsgenerator. So ist es beispielsweise unsinnig, Euch eine Karte der Labyrinthe zu zeigen, da
sich die Standorte besonders.
wichtiger Räume von Spiel zu
Spiel ändern. Viel Spaß beim
Durchspielen.

Platos verlorener Dialog

Nach dem halsbrecherisohen Vorspann findet sich Dr. Henry Jones in New York wieder, wo seine ehemalige Assistentin Sophia Hapgood Vorträge über das versunkene Atlantis hält. Auf jeden Fall nimmt Indy die Zeitung vor dem Theater mit. Um in das Haus zu kommen, gibt es drei Möglichkeiten: Indy schlägt den Wächter k.o., überzeugt ihn, daß Madam Sophia die smarteste und "die Größte" ist oder versucht, durch eifriges Verschieben der Kisten im Hinterhof an die Feuerleiter heranzukommen. Den Beleuchter wird Indy ganz einfach los: Er schlägt ihm einfach vor, die neuste Ausgabe der Tageszeitung zu lesen. Nach Sophias Vortrag verschwindet er auch tatsächlich; Indy spielt nun so lange mit den Hebeln herum, bis alle drei Armaturenlichter grün sind. Ein kurzer Druck auf den Knopf, und die Show geht zu Ende. Nach dem Gespräch mit Sophia und dem Besuch bei Dr. Björn Heimdall, reisen die Abenteurer gen Dschungel nach Tikal.

Um an der Schlange vorbeizukommen, treibt Indy das junge Nagetier mit der Peitsche

zur Schlucht. Das Duell der Tiere endet schließlich mit einem Sturz beider in die Schlucht. Indy besteigt den Baum; drüben wartet bereits Sophia. Nach einer kurzen Unterredung mit Sternhart muß Dr. Jones zugeben, daß er den richtigen Titel des verlorenen Dialogs von Plato nicht weiß. Gleich darauf hilft der Papagei weiter. Von ihm erfährt Indy den richtigen Namen ("Hermocrates"); die Abenteurer werden schließlich in die Pyramide gelassen. Drinnen befiehlt Indy Sophia, Sternhart abzulenken. Er schleicht sich







Licht aus - die Geistershow beginnt

wieder hinaus, um Sternharts Lampe zu klauen. In der Pyramide kippt er das Kerosin aus der (offenen) Lampe über eine auffällig herausstehende Wandverzierung. Jetzt kann er diese nehmen und als Hebel in den Tierkopf einsetzen. Er klappt den Elefantenrüssel nach oben und eine geheime Gruft öffnet sich. Der fiese Sternhart entkommt zwar mit dem Worldstone, doch Indy findet eine Orichalcum-Perle, die er in Island in den Mund der gefrorenen Aal-Figur steckt. Diese schmilzt automatisch aus dem Eis heraus. Nun kann lady sie Mr. Costa auf den Azeren als Austausch für Informatio-

s fin s N in Ind S on zid



Das Ballonticket gibt's beim Bettler



Per Ballon durch die Wüste



...ab und an einen Beduinen gefragt...



... und am Ziel den Lkw zusammengebaut

nen andrehen.

Mit dem neu erworbenen Wissen, in welcher Kollektion sich die Plato-Übersetzung befindet, reisen Sophia und Indy nach New York zurück. Aus seinem Büro nimmt Indy die Mayonnaise mit (vergammelt inzwischen im Kühlschrank). Im Keller der Uni findet er einen dreckigen Lappen und ein Stück Kohle. Drei Stockwerke höher schmiert er die Mayonnaise an den Totempfahl und zieht ihn unter die Falltür, um direkt unters Dach zu kommen. In der Urne befindet sich ein Schlüssel, Indy klettert wieder

eine Etage nach unten und öffnet die kleine staubige Truhe hinter der großen Kiste mit dem Schlüssel. Sollte Platos Buch hier nicht sein, nimmt Indy die Pfeilspitze aus dem hinteren Regal und umwickelt sie mit dem Lappen. Dann schraubt er in der Bibliothek alle fünft Schrauben aus der Rückwand des umgestürzten Regals und findet dahinter die begenrte Lekture. Mit dem Buch geht er nun zurück in sein Büro und überredet Sophia, ihn auf seinen weiteren Abenteuern zu begleiten. Die Suche nach der versunkenen Stadt beginnt



Die Skizze zum Fundort des Moonstone auf Kreta



Gut gepeilt ist halb vermessen — der Moonstone wartet (X)

Die Kolonien von Atlantis

Die beiden fahren nach "Algier, wo sie Omar aufsuchen. Von ihm läßt sich Indy eine abscheuliche Maske schenken und reist weiter nach Monte Carlo, wo er auf den Straßen Ausschau nach Monsieur Trottier hält, während sich Sophia im Hotelzimmer auf eine spirituelle Sitzung vorbereitet. Indy uberzeugt Trottier, mit ins Hotelzimmer zu kommen, weil Madame Sophia ihm die Zukunft lesen möchte. Zuvor stellt Trottier noch eine Frage über Platos Dialog. Oben angekommen, soll Sophia ihn beschäftigen, weil Indy etwas plant. Er bastelt sich aus Bettlaken Teschenlampe und Maske ein Gespensterkostum, während er die Sicherung herausdreht. Es wird dunkel, Indy zieht seine Geistershow ab und Trottier verläßt fluchtartig Raum, vergißt natürlich

Raum, vergißt natürlich dabei den Sunstone. Diesen zeigt das Atlantis-Team wie

der Omar in Algier

woraufhin es eine Karte erhält, die die Ausgrabungsstätte der Nazis zeigt. Als die erste Expedition jedoch auf Grund verendeter Kamele schon nach einer Meile ender, tauscht Indy die Maske bei Omar für einen anderen Gegenstand, um hn beim Obsthändler eintauschen zu können. Zuerst findet Indy die Farbe des Tauschobjekts heraus, dann probiert er alle in Frage kommenden Objekte durch Die Jungtaube teuscht er schließlich beim Bettler für ein Ballonticket ein. Bevor Sophia und Indy aber aufbrechen, benötigen sie noch ein Messer. Sophla soll sich die Fertigkeit des Messerwerfers noch einmal genauer ansehen, als sie mit dem Rücken zu Indy steht, schubst er sie kurz...als Belohnung gibt's das Messer, mit dem man schließlich den Ballon losschneidet.







Der Professor verwest — der Worldstone wartet

Den Weg zum Nazilager muß man sich bei den Nomadendörfern erfragen. Irgendwann taucht ein rotes X auf dem Bildschirm auf - dort landet tndy's Ballon schließlich. Kaum angekommen, tällt Sophia in ein Loch; Indy ist auf sich atlein gestellt. Er sucht den Schlauch (long tabutar thing) und den Tonkrug (clay thing) im Dunkeln, zapft den Benzintank des Trucks damit an und versorgt den Generator in der Höhle mit dem Sprit. Es wird hell. Indy nimmt sich eine Schiffsplanke und hebt den kleinen Bolzen auf. Mit der Schiffsplanke kratzt er die rechte Höhlenwand auf, setzt den Bolzen in das Loch ein. Mit Hilfe des Sunstones öffnet sich eine Geheimtür, aus der Sophia schließlich hervorkommt. Sie bringt eine Verteilerklappe und einen Orichalcum-Detektor mit. Die fehlende Zündkerze tür den Truck holt sich Indy aus dem Generator.

Schließlich fahren beide nach Kreta. Dort bemächtigt sich Indy des Vermessungsin-



Das deutsche U-Boot bedarf kleiner Reparaturen

struments und erforscht die Ruinen. Er muß zwei Steinhaufen finden, unter denen sich kleine Statuen betinden. An diesen Positionen stellt er sein Peilgerät auf und visiert jeweils eines der beiden großen Hörner an. Es entsteht wieder ein Kreuz, wo Indy den Boden mit der Schiffsplanke aufwühlt ("X marks the spot"). Zum Vor-schein kommt die zweite Steinscheibe -- der Moonstone. Mit Hilfe beider Steine kann Indy nun den Eingang zur Atlantis-Kolonie in Kreta freisetzen (steht auch in Platos Buch). Innendrin nimmt Indy zwei Steinbüsten mit, die dritte peitscht er sich aus dem nächsten Raum herüber. Irgendwann stößt Indy auf ein weiteres leeres Podest, auf das er nun die drei Köpfe legt, damit sich das Gitter öffnet. Trifft Indy in einem Raum auf eine große Minotaurus-Statue, schlägt er ihr den Kopf mit der Peitsche ab. Jetzt ist der Aufzug beschwert und die beiden Abenteurer fahren hinunter, wo Dr. Sternhart schon munter vor sich hin verwest; der Worldstone liegt

nter, wo Dr. Sternman munter vor sich hin vervest; der Worldstone liegt auch irgendwo herum tndy nimmt noch den Stab mit und klettert ander im Wasserfall verborgenen Kette nach oben.

Nun sucht er weiter



Die kleine Bauanleitung an der Schranktür

Hier muß tleißig zusammengebastelt werden



Das Riesenauto wird als Rammbock mißbraucht

nach einem leeren Aufzugsschacht - gegenüber steht eine goldene Schachtel. Dort schlägt Indy mit dem Stab den Bolzen des Gegengewichts ab. Er wandert in den genau darunterliegenden Raum und aktiviert den Lift, indem er den Stab in den Mund der Statue schiebt. Oben angekommen, kann er nun die goldene Schachtel mitnehmen, unter der sich auch zwei Orichalcum-Perlen befinden. Er fährt mit dem ersten Aufzug wieder zu Sophia hinunter und überzeugt sie, durch ein schmales Loch über der einzigen - verschlossenen - Tür zu klettern. Sie tut's schließlich und öffnet

die Tür von der anderen Seite.
Indy benutzt ein paar Mal den
Amberfish, der, das Orichalcum aufspürert soll, doch Sophias Halskette lenkt den Detektor ab. Also überredet er sie,
die Kette in der Goldschachtel
zu deponieren, wo er auch seine Perlen verstaut.

Der Eingang zum größen Atlantis-Labyrinth

Jetzt wird der Detektor zum Aufspüren einer versteckten Tür eingesetzt. Sobald der Fisch auf eine leere Wand zeigt, benutzt Indy die Schiffsplanke, um die Tür freizulegen. Sophia und Indy stoßen auf ein großes Modell von Atlantis entweder Attantis ist wesentlich kleiner als wir dachten oder das ist eine Modellstadt"). tndy benutzt wieder die Steinscheiben, dieses Mal braucht er alle drei. Wenn er die richtige Kombination laut Platos Dialog einstellt, öffnet sich eine Tür. Indy geht durch, doch da taucht Klaus Kerner, der Obernazi auf, entführt Sophia und nimmt alle Steinscheiben mit. Der eingesperrte Held Indy läßt sich jedoch nicht unterkriege und buddelt sich mit Schiffsplanke einen Weg a der Kolonie.

Am Dock von Kreta liegt ein deutsches U-Boot. Indy schleicht sich nun an Bord und erledigt den Kapitän. Das Boot nimmt automatisch Kurs auf Atlantis. Indy versucht sich probeweise am Höhenruder, doch der Hebel bricht natürlich beim ersten Versuch ab. Nurrschickt







Sophia ist frei — das Abenieuer jedoch noch nicht zu Ende



Das glühende Amulett ist in der Lava zu versenken



Der letzie Kampf steht an...



und ist in Sekunden vorbei



Abspann, was bist du schön!



Das Lavalabyrinth erfordert Eure Geduto



HIer wartet das Endrätsel

alle vier Steuereinheiten gefunden hat, muß er das Boot in die Luftschleuse von Atlantis steuern.

in Atlantis

Dort angekommen, wird Sophia wieder einmal entführt. Indy stellt die Holzleiter an die große Stufe. Aus der Steintruhe nimmt er einen Lichtstab, in den er eine seiner Energieperlen steckt. Nachdem er die Steinscheiben unter der Statue in die richtige Kombination gebracht hat, öffnet sich der Mund der Statue, in den er nun eine Energieperle steckt. Indy sollte weder Leiter noch Steinscheiben zurücklassen. Jetzt befindet sich Indy im großen Labyrinth. Die Lage der Räume ändert sich von Spiel zu Spiel. Folgende Gegenstände muß Indy beim Auskundschaften finden: Steintasse (Leiter über Spalte legen, aber wieder mitnehmen), Kopf einer Statue, Brustkorb eines Skeletts, Bronzerad. Bronzezahn-

onzerad, Bronzezannrad und eine Aalfigur.
Oft muß Indy durch
Lüftungsschächte
klettern, um in Räume zu gelangen, die
keine Tür haben. Einmal erscheint Indy

sogar hinter dem linken Gitter in Sophias Kerker. Hier aktiviert er die Statue mit einer Energieperle.

Die Steintasse stellt Indy auf das kleine Podest im Lavaraum. Nun setzt er den Fischkopf in die Vertiefung am Becken ein. Im Maschinenraum repariert er mit Hilfe des Bronzerades den unteren Teil der Maschinerie. Indy startet durch Einfüllen der Lava die Perlenproduktion. Diese und das Bronzerad nimmt er mit. Das Sandwich benutzt Indiana Jones nun als Köder im Skelettbrustkorb und fängt damit im Wasserloch des Krabbenraumes eine ebensolche. Am Doppeltor stopft er erst in die Aalfigur, dann in die Fischfigur ein Energiekügelchen. Nun kann er den Kerker betreten und ein Teil des zerstörten Roboters aufsammeln. Sophia läßt sich leider noch nicht befreien. Nachdem er am Kanal den Octopus mit der Krabbe gefüttert hat, begibt er sich auf das Krabbenfloß, das sich bereitwillig durch eine Perle in Bewegung setzt.

Die Gitter öffnet tndy mit den Steinscheiben. Aus dem Schrank an einem der Ufer holt Indy einen Metallbogen und studiert eingehend die Vorderseite der Schranktür. Nun begibt sich der Archäologe in den Raum mit dem großen Tor. Er lehnt die Leiter an den Roboter

und öffnet die Brustplatte. Das große Bronzerad kommt zuerst auf den mittleren Bolzen, darauf wird das Teit aus dem Ker-ker gesteckt. Wohin der Metalibogen und das Bronzezahnrad nun kommt, hängt von der Skizze der Schrankwand ab. Wirft Indybei einer bestimmten Einstellung ein Orichalcum-Kügelchen ein; bewegt der Roboter seinen Arm nach vorn nun verbindet Indy mit der Kette den Arm und den Ring am Tor Bei Einführen einer weiteren Perle bei einer anderen Einstellung zieht der Roboter seinen Arm wieder zurück und reißt dabei das gesamte Tor aus den Angeln. Indy nimmt die Stange mit, die nun auf, dem Boden zu finden ist und betritt den zweiten Atlantis-Kreis durch die aufgebrochene Tür. Im Thronsaal findet er ein Zepter, in einem anderen Raum ist ein riesiges Gefährt. Er besteigt die Maschine und führt Zepter und Stange in den linken und rechten Schlitz eln. Nun füttert er den Mund mit einer Perle und schiebt beide Hebel nach oben, worauf sich das Gefährt rumpelnd in Bewegung setzt. Indy spielt ein wenig mit den Hebeln herum, bis das Gefährt schließlich ausbricht und sich durch die Wand bohrt. Jetzt muß der Hetd ganz zurück zum Kerker. Er gibt Sophia die Stange, mit der sie das Gitter abstützen kann, sobald Indy es anhebt. Im inneren Kreis wird Sophia schließlich vom Geist Nur-Ab-Suls befallen. Indy muß einen Blick auf das Medaillon werfen, um eine Perle in dessen Mund zu stekken. Das glühende Amulett krallt er sich sofort und verstaut es in der goldenen Schachtel, die er daraufhin im Lavabecken versenkt. Jetzt geht es weiter durch das neugebohrte Loch in der Wand. Nun muß sich Indv seinen Weg durch ein neues Labyrinth bahnen. Hier hängt irgendwo an der Wand ein riesiges Modell der Steinscheiben. Die Anordnung sollte man sich gut merken! Nachdem In-dy den Lavafluß überwunden hat, kommt er in Nur-Ab-Sals Koloß, Die Steinscheiben werden hier nach dem Vorbild des Riesenmodells an der Wend ausgerichtet. Wenn der Kolor aktiviert ist, stürmen die Nazis herbei. Erstes Opfer ist Klaus Kerner. Einen Selbstversuch kann Indy nur umgehen, indem er den verrückten deutschen Doktor davon überzeugt, daß ein böser "Indy-Gott" keine gute Gesellschaft ist. Es folgt der filmtypische Lucasfilm-Abspann.

er schlau mit Hilfe des Sprechgeräts die ganze Crew an irgendein Ende des Schiffes, damit er den Turm verlassen kann. Zuerst nimmt er einen Krug mit und macht aus etwas Wurst und ein paar Scheiben Brot ein Sandwich. Den Krug füllt er an der lecken Batterie mit Säure und kippt ihn über dem Tresor des Kapitans aus (small box). Jetzt hat Indy die Steinscheiben wieder und obendrein den Schlüssel zum Notruder. Durch eine Gitterwand spricht er mit Sophia und unterrichtet sie von seinem Plan. Er nimmt den Sauger und spricht den Wachtposten an, der ein Gesicht wie ein Eimer hat Sophia schlägt ihn nieder. Der Sauger dient als



9/92 72/2/7



Siegen • Ulm • Viernheim • Wallau

Spezialversend für komplexe, enspruchsvolle Computer-spiele/-Simuletionen

Viele Titel mit eigenen deutachen Regelübersetzungen

Viele Diraktimporte aus den

Jens Dührkop CoSi Computerspiele, - Simulationen Postfach 1123 * 2060 Bad Oldesloe ☎ 04531/87821

Do you live in the 51st state of the USA?

Wahrscheinlich nicht; deshalb erhelten Sie <u>bei uns</u> slle hier aufgeführten Spiele mit

> deutschen Regelübersetzungen!



Action Stations Utility Disk
(Storm Computers)
3 Bilfeprogramme, 28 zuaätzliche
Schiffaklaseen und 13 neue Szensrien
für Action Stations/
Bei nne mit deutscher Anleitung!
Für IBM, Amiga: 59,95 DM

(Storm Computers)
Die definitive Simulation von Seegefechten auf taktiecher Kbene.
Über 180 Schiffetypen (von Schnellboot bie zum Schlachtechiff) der
Zeit von 1922-1945 eiad mit vielen
typapezifiachen Eigenechaften/Daten
enthaltea (z.B. 42 Trefferzonen, 14
Panzerungsatellen, Leckbekämpfungsfähigkeit u.v.a.m.).
Viele Faktoren eind berückeichtigt:
Rauch, Leuchtgranaten, Suchscheinwerfer, Radar, geflutete und breanende Munitionsmagazine, 8 Torpedotypen (Lauf wird bis auf weniger ale
1 Meter genau berechnet) uew.
Bie zu 49 Schiffe können gleichzeitig im Spiel zein.
Mit 30 Szenarien (Atlantik, Pazifik,
Mittelmeer) und Sceaario-Generator/
-Editor.
Sehr gute "könstliche Intelligenz"
dee Computergegnera!
Bei una mit deutscher Regelübereetzung (46 Seiten!).
Für IBM, Amigm (1 HB): 99,95 DM

WORLDS AT WAR

(Storm Computers)



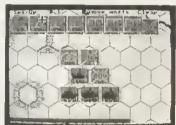


Science-Fiction-Strategiespiel für 1-2 Spieler mit Planeteneroberung, Bau von Saumschiffflottea uew. Ourch variable Größe
der Sterneakarte aind kurze Szenarien oder aächtelange Feldzüge
möglich.
Boher Wiederepielbarkeitswert, da die Planeten und Byperrauswege
bei jeder neuen Partie neu verteilt werden.
Computer Gaming World (USA) Oher dieeee Spiel: "Like EMPIRE, what
thie gase has ie plsy value."
Bei uns mit deutacher Aaleitung!
Für IBM (EGA) ned Amiga: 89,95 DM

NAPOLEON T

(Storm Computere) Simulation von 4 Feldzügen (1805, 1806-07, 1809, 1813-14) auf Korpe-ebene. Bei Schlachten kaaa auf die taktieche Ehene berunter-"gezomt"

taxtleche Ehene perunter gesonsterender werden.
Alle wichtigea Aepekte der Kriegführung der damaligen Zeit eind berückeichtigt: Moral, Ermüduag, Abautzung, Vereorgung aue dem Lande, Truppenführer, Kapitulation usw.
Bei aam mit deutscher Anleitung.
Für Amiga, ST: 79,95 DM



WHITE DEATH

(Storm Computers)
Sehr detaillierte Sisuletion der
Schlacht um Welikije Luki Ende 1942
auf operativ-taktiecher Ebene. Über
400 Ehnbeiten, 27 Waffengattungen:
Vom T-J4-Bataillon bie zum Kradechötzenbstaillon und von der SkiKompanie bie zum "Stalinorgel"Regiment.
Daa Spielsyetem gibt dae Ringen um
die Initiative beider Seiten sehr
gut wieder.
Bei une mit deutscher Anleitung.
Für Amiga (1 MB): 99,95 DM

WHITE DEATH

Battle for Velikiye Luki, November 1942

Weitere Titel mit deutschen Regelübersetzungen:

Second Front

(SSI)

Oie geeante Oetfront 1941-45 auf
Divisioneebene, 1 Spielzug = 1 Wocbe. Mit Luftveraorgung, Leakung der
Produktion, Truppenführern uaw.
Sebr detsillier!
Für Amiga: 99,95 DM, IBM: 109,95 DM

Western Front

(SSI)
Frankreich und Italien 1944/45.
Gleichee Spielsyetem wie Secoad
Froat. Für IBM: 109,95 DM

Carrier Strike:
South Pacific
1942-44
(SSI)
Flugzeugträgerschlachten im Pazifik
auf operativ-taktischer Ebene
Vom eelben Programsierer wie Second
+ Western Front.
5 Szengrien + Feldzuggentical 6 Szenarien + Feldzugsoptioa? Für IBM: 119,95 DM

<mark>Brweiterungsdisk für</mark> Carrier Strike: In Kürze für IBM lieferber.

ARMADA 2525

(Taterete1)
Science-Fiction-Strategiespiel für
1-6 Spieler. Mit Forechung & Entwicklung, Diplomatie, Saumschiffachlachtea, Invasioaen von Planeten
uew. Für IBM: 109,95 DM

LOST ADMIRAL

(QQP)

EMPIRE-Annlichee Strategieepiel
Oher Seegefechte. Hit Produktion, 9
Szenariea, 15 Feldzügen, Szenariumgenerator. Für IBM: 99,95 DM

VorankOndigung: Carriers at War (SSG), in Kürze for IBM lieferbar. Preis ca. 109,95 DM

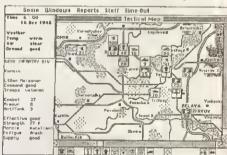


FIRE-BRIGADE

Simulation der heweglich geführten, bin und her wogenden Schlacht um Kiew Ende 1943 suf operativer Ebene. Fire *Brigade* beeitzt einen hohen Autheatizitätegrad, eine eebr weit entwickelte "Könetliche Intelligenz" sowie eine vorbidliche Benutzerführung. Wetterverbältniase, Ermüdung, Moral, Kampferfahruag usw. aind herückaichtigt.

Amiga Special Mr. 6/92: "Fire Brigade ist ia der Tat dss wohl zur Zeit ernathafteete und heste bietorische Strategie-epiel, daa es (aicht nur für den Amiga) zu kaufen gibt!" gibt!"
Bei une mit deutecher
Anleitung (37 Seiten).
Für IDM, Amiga (1 MB)
und ST: 99,95 DM





Blitzkrieg at the Ardeanea (Storm), for Amiga (1 MB), IBM: 79,95 DM Breach 2, Vere. 2.0 (Comitrend), for IBM, Amiga (1 MB): 89,95 DM Conflict: Korea (SSI), für IbH, Amiga (1 MB): 99,95 DM <u>Conflict: Middle East</u> (SSI), for IDM, Amiga (1 MB): 99,95 DM Medieval Lords (SSI), for IBM: 99,95 DM Paazer Sattlen (SSG), für Amiga, IBM: 89.95 DM Patton Strikes Back (Broderbund),

für IBN: 99,95 DM Perfect General (QQP), for IBN und Amiga (1 MB): 99,95 DH Perfect General Scenario Disk (QQP) für IBH und Amiga: 79,95 DH

Storm Across Europe (SSI), für Amiga: 99.95 DM Typhoon of Steel (SSI), für IBM und Amiga (1 MB): 99,95 DH

Deutsche Anleitungen einzeln:

Action Stations: 25 DM Carrier Strike South Pacific: 23 DM Coaflict: Middle Eaet: 19 DM Conflict: Korea: 20 DM Fire Srigsde: 25 DM Fire Team 2200: 16 DM Loat Admiral: 19 DM Medieval Lords: 16 DM Overrun: 25 DM Panzer Ssttlee: 25 DM Perfect General: 19 DM Rulee of Engagement: 19 DM Storm Across Europe: 20 DH Sword of Aragon: 21 DH Typhoon of Steel: 25 DM Warship: 21 DM Weatern Front: 21 DM White Death: 25 DM Worlde at War: 14 DM

Wir führen auch RoSims ohne Computer, z.B.:

Zitadelle: Duel for Korsk (3W), mit 1 landkerteaähnlichen Spielplan (55 x 85 cm), 400 Countern, 8egi-ments- und Batailloamebene. Preie: 59,95 DM

Staliagrad Pocket (The Gamera), mit i laadkartenähnlichen Spielplan (55 x 85 cm), 420 Countern, Divi-eiona- und Regisenteebene. Preie: 59,95 DM

Info-Materiel mit Spielbe-mchreibungen gegen Einmendung von 2 DM in Briefmerken er-hältlich

Veresndkoeten: Vorauskaaee: 4,90 DM Machnahme: 7,90 DM

Spy-Übel



Sportspiele lassen grüßen, Guy Spy zelgt Abfahrtslaufqualitäten

Guy Spy

and the Crystals of Armageddon

pätestens seit Dragon's Lair Spätestens seit *Dragon s Lan* und *Sp*ace *ACE* ist Ready Soft allen zeichentrickbegeisterten Computerbesitzern ein Begriff. Wurde in älteren Ready-Soft-Produktionen noch auf mutierte Superdrachen eingehackt, prügelt sich der moderne Guy Spy mit Oberbösewichtern aus der vermeintlichen Neuzeit.

Baron von Max trägt sich mit dem Gedanken, eine weltbeherrschende Maschine zu entwickeln. Da diese nicht mit Karamelbonbons angetrieben wird, benötigt er dazu die wohlbehüteten Kristalle des Armageddons. Natürlich rechnet von Max nicht mit dem Tatendrang unseres Superhelden. Denn kaum rattert der Auftrag seines Vorgesetzten über das Flugplatztelex, macht sich Super-Guy auf die Socken, den Bösewichtern dieser Welt das Handwerk zu legen. Ausgangsposition der Jagd auf den skrupellosen Baron ist Berlin; von hier beginnt die wilde Hatz rund um den Erdball. Dabei beschränkt er sich nicht. dem vermeintlichen Übeltäter geographisch näher zu rücken, sondern räumt bei der Gelegenheit auch gleich die Schergen des Barons aus dem Weg.

Wie Space Ace kämpft auch

Als typischer Vertreter des Ready-Soft-Ensembles, bietet Guy Spy leider keine innovativen Neuerungen. Ähnlich wie bei Space Ace gibt es viel zu sehen und wenig zu spielen. Da sich Guy Spy auf ein Dutzend verschiedener Szenen beschränkt, wird ein

geübter Amiga-Spieler Baron von Max schnell dingfest machen. Ein Einsteiger wird sich bald an den sich ständig wiederholen-

den Bildsequenzen sattgesehen haben. Wie seine Urväter ist Guy Spy ein "echtes" Amiga-Spiel. Die Grafik ist schnucklig gemalt, die Musik paßt sich stilvoll den verschiedenen Themen an. Die PC-Version ist wesentlich schlechter: Der Schwierig-

keitsgrad wurde angezogen, der Sound ist schlapp und die Grafik kann nicht mal mit dem Amiga-Vorbild mithalten - total lieblos.



Ende gut, alles gut: von Max fliegt in die Luft.



Solche Zwischenszenen begleiten Euch durch das gesamte Spiel

Der Eingang ins grafisch beeindruckende Primitiv-Dungeon

Zeitliche. Ihr seht Euer Heldensprite in der Regel in einer

(grafische Intermez-

Guy Spy "Szenen-orientiert". Ihr begebt Euch via "Cut-Szene" zos, bei denen Ihr nur zuschauen dürft) zum vermutlichen Aufenthaltspunkt des Barons, räumt die auftauchenden, unvermeidlichen Söldner ab und saust zum nächsten "Treff-punkt". Nach ungefähr acht Runden segnet von Max das

"Schräg von hinten"-Perspektive. Die spieterischen Anforderungen beschränken sich meist auf drei Handlungen pro Szene, die Ihr lässig per Joystick oder Tastatur kontrolliert.

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Readysoft Zirka-Preis: 90 bls 110 Mark

Testmuster: Empire

MS-DOS

Grafik: 47 % Sound: 13% Schwierigkeit: schwer

Minimal: 286er mit 12 MHz,

640 KB, CGA Unterstützt: EGA, VGA, Adlib,

Soundblaster, Joystick, Maus

AMIGA

Grafik: 70 % Sound: 47 %

Schwierigkeit: mittel Minimat: 512 KB

Geplant für: -

Unterstützt: Zweitlaufwerk



Schach dem Schach



Wahlweise gibt's das Feld auch in 3-0 zu sehen

Theatre of

Seit Jahrhunderten gehört | Schach zu den beliebtesten Strategiespielen der westlichen Hemisphäre. Angeblich in Indien entwickelt, trat das kleine Brett mit den 16 Figuren und 64 Feldern seinen Siegeszug um die Welt an. Seit den Gründertagen der Computerspielerei haben Programmierer versucht, Schach in digitale Formen zu pressen - mit eher mäßigem Erfolg. Zwar können die Elektronengehirne gigantisch schnell rechnen, werden aber trotzdem von menschlichen Großmeistern (noch) geschlagen.

Statt nun Gefahr zu laufen. einfach ein weiteres Schachprogramm zu veröffentlichen. bastelte der kanadische Spielehersteller "Artech" kurzerhand eine eigene Schachvariante: Theatre of War. Das Theater des Krieges hat nur noch rudimentär mit dem Spiel der Könige zu tun. So gibt's zwar auch bei Theatre of War ein Spielbrett, dieses unterscheidet sich aber gewaltig von dem zum Schachspielen. Einzige Gemeinsamkeit: Das Brett ist in kleine Felder unterteilt und wird auf Wunsch von oben oder in 3D angezeigt.

Gespielt wird eine Partie in Echtzeit, wahlweise gegen einen Computergegner oder einen menschlichen Counterpart. Drei verschiedene Steinvarianten gibt es bei Theatre of

Eigentlich bin ich der Schachbanause unserer Redaktion. Ich strapaziere meine grauen Zellen lieber mit einer Partie Go oder einem beinharten Strategiespiel à la Advanced Military Commander, denn mit dem Spiel der Könige. Im Gegensatz

zum Schach faszinierte mich Theatres of War schon nach kurzer Warmspielphase. Hat man sich erstmal an das eigentümliche Erscheinungsbild gewohnt und kennt die formidablen Eigenschaften der verschiedenen Spielsteine, sowie die strategischen Feinheiten, könnte bei Theatre of War durchaus taktisch

alletso Post abgehen. die Der größte Stolperstein in Sachen Spielspaß ist aber die vertrackte und leider viel zu umständliche Benutzerführung. Zu oft verhaspelt sich der Spieler auf dem Spielfeld und in den Menüs, während der Gegner Kleinholz aus den

eigenen Spielfiguren macht. Der Frust ist hier vorprogrammiert. Außerdem: Die Idee ist sehr löblich, den Super-VGA-Modus auszunutzen, aber Brett (vor allem in 3D) und Menügrafiken sind extrem augenfeindlich. Andere Farben oder gar eine niedrigere Auflösung hätten hier Wunder aewirkt.



Sieht fast aus wie Schach, hat aber kaum etwas damit zu tun: Artech's Theatre of War (MS-DOS)

War: "Medival", "Great War" oder "Contemporary". Im "Medival"-Set bestehen Eure Truppen aus einem König, ein paar Bogenschützen, Katapulten und Fußsoldaten. Bei "Great War" gibt's Generäle, Panzer und Kanonen. Das Stein-Set "Contemporary" fährt mit Flugzeugen, Radar und Raketenwertern auf. Alle Spielsteine, welche Variante ist völlig egal, werden per Mausklick auf gut einem Dutzend unterschiedlicher Symbole auf dem Brett verschoben. Per Maus erhalten die Truppen Feuerbefehle, können sich eingraben, verteidigen, ausruhen und fliehen. Wer den gegnerischen Kommandanten (das Aquivalent zum König beim Schach) schlägt, gewinnt das Match. Zwei farbige Balken geben Auskunft über den aktuellen Gesundheitszustand und die noch vorhandene Schlagkraft der jeweiligen Spielfigur.

Die größte, in diesem Fall technische Besonderheit von Theatre of War: Es nutzt die Farbenpracht und Auflösung

(256 Farben bei 640 x 480 Punkten) von Super-VGA-Grafikkarten hundertprozentig aus. Alle Grafiken des Spiels sind extra für diesen Grafikmodus entwickelt und aufwendig "raytraced" worden. Für die wichtigsten VGA-Karten liegt dem Programm die Treibersoftware des hochauflösenden Modus bei.

Genre: Strategie Hersteller: Artech/Three Sixty Zirka-Preis: 110 Mark Testmuster: Electronic Arts 63 % MS-00S Grafik: 60% Sound: 47 % Schwierigkeit: schwer

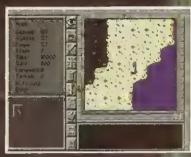
Minimal: 386er mit 16 MHz. 640 KB, VGA Unterstützt: Super VGA, Adlib,

Soundblaster, Roland Geplant für: -





Lassen Sie sich begeistern von dieser neuen phantastischen Rollenspielart und spielen Sie "PROPHECY OF THE SHADOW". Das neueste Rollenspielabenteuer von SSI strotzt nur so von wunderbaren digitalisierten Bildern und Animationen, einer dynamischen Filmmusik und märchenhaften Klangeffekten. Dank der Befehlssymbole, die der Anwender nur anzuklicken braucht, den graphischen Verzeichnissen und des Konversationsinterfaces läßt es sich leicht und schnell erlernen und spielen. Auf Ihrer Suche, die Erfüllung einer alten Prophezeiung zu verhindern, werden Sie magische Zauhersprüche anwenden, Rätsel lösen, dunkle Kerker erforschen, Monster bekämpfen und den lang Verstorbenen begegnen. Ein Rollenspielerlebnis, das Sie mit Sicherheit begeistern wird.





Fin Rollenspiei für Line Spieifigur.

IBM-PC

VGA 256 Farben dLib, Soundblaster, Soundblaster Pro Festplatte wird benötigt Amiga

- ab August

STRATEGIC SIMULATIONS, INC.

ortheb: Rushware Gonoff Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2 - Österreich: Darius und Karasoft · Schweiz: Thali AG

64 AM ST PC CD Mac Mega + NES + GB

Llebe Computer-Spieler,

das hier ist wirklich nur ein sehr kleiner Auszug aus unserem gesamten Spiele-Sortimen! -wir haben immer alles, was z.Zt. im Handel ist.

Alle Neuheiten bekommen wir mit als Erste. Und Sie natürlich auch - wenn Sie die necesten Spiele rechtzeitig vorbestellen !

	die necesien spiese recinzen				٠_
		X.	AM.	ST	PC
	Amiga500 Spelcher auf 1MB0		65	51	1
	(für fasi alle guten Games unb			tie!)	
ļ	SoundBlaster Card v2.0	-	154 110	D. /	259
	SoundMan Card (voll AdLib!	II)			219
	(+ 2 Games + 2 Boxen + Kopt	fhöre	ert)		
	Joystick Profi.Simulator. Yok	e 20			189
	20 Lost Treasures of Infocom		140		140
	A.G.E. 3D Adv.Galact.Empire Air Bucks Airline Manager		80	80	94 80
	Air Strike USA		84	84	84
	Another World		62	62	74
	Arena	42	76	76	_
ł	Arsenal FC Soccer Team Ashes of Empire		76	76	76
	ATAC Adv. Tactic. Air Comm	D.	88 84		97 92
	B-17 Flying Fortress FS		101	101	106
	B.A.T. 2		84	84	88
	Bravo / Romeo / Delta Buck Rogers 2 (Matrix Cubed)		101		88
ı	Bundesliga Manag, Prof.	'	62	70	62
ı	Cannon Fodder		81	81	02
ı	Carl Lewis Challenge		76	76	94
	Championship Manager FM		80	80	80
	Civilisation Cool Croc Twins	42	92 67	92 67	100
	Crypt of Dammed	47	71	71	U)
	D/Generation		76	76	88
	Das schwarze Auge		76	76	88
	Der Patrizier - 1869 Die Harder DH2	41	80 67	80 67	84 80
	Drift RPG	41	88	88	88
	Dune SciFi-Adv.		84	84	92
	Dynablaster/Bomber Man	50	80		92
	Epic Goldrunner 3D		65	65	78
	Eternam Eye of Beholder 2 dis.		95 84	95	95 84
	Falcon F16 Mark 11 v3.0		92		100
	FC Liverpool Soccer	42	76	76	84
ı	Fighter Duel FlySim (Modern))	101	70	
	Fire & Ice		70 80	70 80	88
	FS 5 FlightSim, SubLogic		au	60	168
	Flag FS 5 FlightSim. SubLogic G-Loc R360 Mk2 FS	41	67	67	
	G. Tailors Soccer Ch. FMan.		76	76	84
	Global Effect		80	80 92	88
	Grand Prix F1 (Microprose) Greens (Microprose Golf cew)	1	109	92	92 109
	Guy Spy	_	88		88
	Hand of St. James		80	80	80
	Heimdall	16	82	82	82
	Hook - Peter Pan Pirates Hotel-Manager Steigenberger	45 59	71 59	71 59	84 67
	Humans (temmingslike)	37	76	27	84
	Inca - Die Abenteurer		71		80
	Indiana Jones 4 Fate		95?		109
	Ishar - Leg. of Fortress J. Barnes Europ. Soccer		84 71	84 71	84
	J.P.P.s Goal Busters	42	84	84	94
	J. White Whirlwind Snooker		74	74	82
	Jaguar XJ220 Sports Racing		70	70	88
	Jimmy Connors Termis Koshan Conspiracy Kick Off 3		88 88		88
	Kick Off 3		76	76	95
	Kings Quest 5		98	112	100
	Land, Sea & Air (cew!)		95		133
	Leisure Larry 5		88	98	101
	Lure of Temptress Mad TV		84	88	101 94
	Mantic Fighter		78 98		106
	Mega Fortress B52 Old Dog		80		67
	MegaTraveller 2 Ancients		98		98
	Midnight Sun (SSI)		94		101
ĺ	Might & Magic 3 Nick Faldos Golf		84 76	76	92 76
ß	Pinball Dreams	42	70		80
ł	Plan 9 Duter Space		101	101	109
ı	Pools of Darkness	76	76	63	67
۱	ProPilous 2 ProFlight Tornado Sim.		63 102	63 102	80
۱	Prophecy (Mirage)		84	84	84
1	Prophecy of Shadow SS1		84		80
ı	Reach for Stars		88	100	88
ı	Red Baron WW 1 FS		88	101	101
ĺ	Road to Final Four Bask, Samurai - Way of Warrior		80	80	101
ı	SeaRogue Undersea Treasure			7-	88
ĺ	Secret Monkey Island 2		84		94
ĺ	Shanghal 2		84		94

PLUS die 7 Funtastic+Punkte: Jedes Spiel, das wir Ihnen liefern, erhöht sofort Ihr Kunden-Konto um je 1 FuntasticTreuePunkt † Bei vollen 7 +Punkten gibt es für Sie Ihre starken FreiSpiele (Treue-Prämien).

Sim Ant I		95	de a	89
Sim Earth		84	84	102
Soccer (by Sensible Soft)		74	74	80
Space Crusade	42	67	76	80
Space Quest 4		88		98
Space Shuttle Simulator		106	106	89
Special Forces (Airborne2)		92	92	101
St. Thomas		84		101
Star Trek 5 25th Ann.		67	67	82
Steel Empire		74	74	82
Strike Commander				106
Team Yankee 2 Pacific		74	74	82
TeenageMutantTurtleNinja 2	39	67	67	74
The A-Train		109		101
The Addams Family	45	76	76	
The Chaos Engine		76	76	
The First Samurai	50	76	76	84
The Games 92		76	76	84
Titus the Fox	43	70	70	80
Tomado (CombatPitot2)	76	95	95	95
Transatlantic		76	76	76
Treasures Savage Frontier		84		84
TV Sports Rollerbabes		84		98
Twilight 2.000		98	98	98
Ultima 7 HD 2MB				91
Ultima Trilogy 2: U4+5+6	80			98
Ultima: The Underworld				91
Uncharted Waters		109		112
Warriors of Releyne		76	88	76
Winter Supersports 92		80	80	80
Wizardry 7 Crusaders		92		92
				_
I NICE PR	10	: E \$	•	

3D Construct, Kit+Video dt. 5 Internat, Strategy Games	59	110 55	87 55	110 62
Aces of Great War FS		74	78	82
AH 73M Thunderhawk FS		62	74	87
Air Sea Supremacy	49	78	55	94
ATP Tour Tennis		57	66	66
B. A. T. 1	55	78	47	78
Bane of Cosmic Forge		78		62
Battle Command	39	35	65	73
Big Box Beau Jolly		78	78	94
Cadaver				39
Chips Challenge	39	62	62	
F15-2 Strike Eagle		86	86	86
F29 Retaliator 1 PS		бl	61	73
Face Off Eishockey		62	62	
Fascination (Geisha 2)		66	66	87
Final Flght	43	62	62	
Grandstand Sports Sammlg.	52	74	74	
Hill Street Blues		65	65	65
Hudson Hawk	39	66	66	
Lemmings 1		62	62	82
Maniac Manslon		70	70	70
Nam 1965/1975		50	70	86
On the Road		70	70	
PGA Tour Golf		62		
Pirates	39	62	62	62
Railroad Tycoon		86	86	95
Rolling Rinniy	39	62	62	70
Secret Silver Blades		70	70	39
Silent Service 2		86	86	93
SimCity + Populous		70	70	70
Supremacy	43	74		62
TestDrive 2 Collect.	65	78		88
Ultima 6	42	74	80	56
UMS Univ.Mil.Simul. 2		78	78	94
Wing Commander 2				94
Zak McKracken	55	70	70	70
und noch viel mehr tolle				
stehen alle in unsere	raktı	ællen	Liste	1

FUNTASTIC hat immer alle neuen Games, die in den diwersen Zeltschriften neu vorgesteilt, gründlich getestet und gut bewertet werden. Dazu natürlich auch alle anderen aktuellen Spiele. Einige Games dieser Anzeige sind bereits für die nachsten paar Wochen, bzw. Monate angekündigt. Jetzt schon mal reservieren i Sie wissen doch: Vorbestellungen werden Ihnen sehr zuverlässig am Erst-Erscheinungstag zugeschick! - 100pro l

Fordern Sle gleich Ihre Gratis-Liste nach Typ an Für C64 / Amlga / Atarl ST / PC / CD / Mac ab sofort: SegaMega / NES / GameBoy / Lynx

Ältere Listen, Anzeigen, Preise ersetzt: 7. 7. 92

FUNTASTIC ComputerWare

- Die vollständige Auswahl Jeder Preis o.k., ohne Ausnahme
- Jeder Preis o.k., ohne Aus
 Kunde-ist-König Service

Bestellen Sie am besten mit einer Postkarte. Bestellungen per Telefon von Mo - Fr 10-12³⁰ - 14-17, Fr. bis 15 Uhr. 24h-Bestell-Maschine abende & Sa · So. Wir liefern Im Inland, so schmell es geht: per Post und per Nachnahme (+ DM 10.-). Servus Austria, Gruezi Schwyz, Clao Italia-Wir versenden täglich auch ins Ausland: (-14% dis.St., +Nachnahme-Versandpausch, oder per Posi-Baranweisg, + 14.- Versandk.)

FUNTASTIC ComputerWare: EuroGames GmbH Postbox 14 02 09 Müllerstraße 44 (kein Laden) D - 8000 München 5 Telefon 089 - 260 95 93 Fax 089 - 268 138

Die besten ComputerSpiele. Seit 1985.

Händler-Anfragen willkommen -gerne auch aus dem Ausland (bitte Gew. Anmeldg.)!

Impressionismus



Die riesige Fantasy-Karte ist gute 30 Bildschirme groß

as englische Softwarehaus Impressions brütet zur Zeit ein Strategiespiel nach dem anderen aus. Neuster Sproß im Reigen der britischen Taktikprogramme ist Warriors of Releyne. Statt eines Historiengemetzels verlegten die Programmierer das Geschehen in ein fernes Fantasyland: Die bösen Dharaks überfallen das friedliche Königreich Releyne und nur eine Handvolt Einwohner findet den Mut, die Eindringlinge zu bekämpfen. Ihr übernehmt die Rolle des Releynschen Heerführers und plaziert auf einer Landkarte Eure Armeen. Rundenweise werden die Truppen verschoben: Nach der Bewegungs- folgt die Angriffsphase. Wie in einem Rollenspiel haben verschiedene Truppenteile unterschiedliche "Charakter"-Werte, wie Stärke, Gewandheit und Ausdauer. Kommt's zum Kampf mit einer Dharak-Horde, werden die Werte der Parteien verglichen - der Bessere gewinnt.

Zusätzlich können Spezialeinheiten wie Priester, Zauberer und Hexen fremde Armeen mit neun verschiedenen Angriffsund Vertreibungszaubern attackieren. Drei Szenarien werden mitgeliefert, mit dem eingebauten "Construction Kit" könnt Ihr beliebig viele eigene Schlachten entwerfen.

Genre: Strategie

Hersteller: Impressions

Zirka-Preis: 80 Mark

Testmuster: Impressions

AMIGA

Grafik: 32% Sound: 25%

Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: 512 KB

Unterstützt: -

Geplant für: MS-DOS, ST

So neu ist das Spielkonzept von Warriors of Releyne nicht mehr. Schon in der Vergangenheit zeigten Spiele wie Warlords, Rings of Medusa oder gar der Japankracher Shining Force, daß sich ein rollenspielgeeichtes Fantasy-Szenario als Hintergrund für

eine handfeste Taktikklopperei eignet. Mühe hat sich Impressions bei den verschiedensten



Fantasy-Rassen gegeben -- vom Menschen bis zum Ork findet man alles wieder, was im Märchenreich Rang und Namen hat. Leider krankt auch Warriors of Releyne and den berüchtigten "Impressions"-Symptomen: Die Grafik ist zu langsam, die

Benutzerführung träge, strategisch dümpelt das Spiel am unteren Rand der Taktikskala.

computerspiele/tests

Im Aufwind



New York, Rio, Tokio: mit "Power-Air" in alle Wett

Air Bucks

ie Lufthansa schreibt rote Zahlen, amerikanische Fluglinien machen reihenweise dicht und die Preise purzeln im Kampf um die letzten Passagiere in den Keller. Keine Frage, die in den letzten Boom-Jahren angehäuften Überkapazitäten hängen den Luftlinien jetzt wie Blei an den Flügein. Grund genug, diese Entwicklung aufzuhalten und eine profitable Airline aufzubauen. In Air Bucks startet Ihr im Jahre 1946 mit einem Kapitat von 100000 Dollar und einer alten DC 3. Diese bejahrte Dakota wird im günstigsten Fall die Keimzelle einer weltumspannenden Luftfahrtlinie, im negativen Fall macht Ihr bald Pleite und habt einen Haufen Schulden am Hals. Bis zu vier Spieler dürfen gleichzeitig um die Vormacht am Himmel kämpfen. Auf einer Weltkarte legt Ihr mit Maus oder Tastatur die Routen der eigenen Flieger fest, gründet einen Firmensitz und kümmert Euch menügestützt um Landerechte und Frachtgut. Mit dem nötigen Kapital könnt Ihr Euch bald schnellere und größere Maschinen kaufen und nach eigenem Geschmack ausstatten. Über den finanziellen Werdegang der eigenen Firma informieren Tabellen und Diagramme, die aufgerufen werden können.

Genre: Wirtschaftssimulation
Hersteller: Impressions
Zirka-Preis: 90 Mark
Testmuster: Impressions

MS-DOS 56 %

Gratik: 45% Sound: 21% Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KB, EGA

Unterstützt: VGA, Adlib, Maus Geplant für: Amiga, ST

Impressions Hausprogrammierer Ed
Grabowski läuft zu
ungeahnten Höhen
auf, Ist man sonst die
schönsten Digitalkatastrophen von ihm
gewöhnt, zeigt sich
Air Bucks erstaunlich
spielbar und frei von
fatalen "Bugs". Die
Kapitalistenmär um

Flieger und Handelslizenzen kann im Reigen der durchschnittlichen Wirtschaftssimulation durchaus mithalten.
Natürlich sollte man
auch hier keine Meisterleistung erwarten
— die Grafik ist von
erlesener Schlichtheit,
die musikalische Begleitung nur in sparsamen Dosen erträglich.
Auf dieses schmükkende Beiwerk kann
der echte Wirtschafts-

fanatiker aber verzichten, da das Spiel an sich erstaunlich frustfrei über die Bühne geht.



ca. 60.000 Computerbesitzer erhalten regelmäßig unseren farbigenüber 50seitigen Softwarekatalog. Anrufen lohnt sich!

B 17 */**

Amiga......84.90 PC99.90

Civilisation

Amiga...... 84.90 PC 99.90

AMIGA	PC
1869 dt.*	1869 dt.*
Addams Family **	Ashes of Empire
Coof Croc Twins **	Conquestadoe dt
D/Generation	Cool Croc Twins **
Der Patrizier dt	Darklands*/**
Dune **	Darkseed dt
Fire & Ice **	Das schwarze Auge dt
Grah.Taylors Soccer Challenge 69.90	Der Patrizier dt
Humans **	SWOTL Data: DO 33539.90
Ishar **	Grand Prix Unlimited
Lura of Temptress **	Indi 4 dt.*
Lure of Temptress **	Ishar **
Oil Imperium	Lord of the Rings 2
Push Over **	Kaiser dt
Risky Woods **	Prophecy of the Shadow
Sensible Soccer **	Push Over**
Space Max **	Rampart **
Striker **	Shadowlands **
Vroem Data	WingCommander II dt
00000000000000000000000000000000000000	666435574435055405050505050505050505050555555050554666665566666666

ab 15.08.92 NEU! JOYSOFT-Mönchengladbach

Grand Master Chess

**

Laura Bow 2

PC...... 84.90 PC...... 96.90

	MEGA DRIVE/GAME GEAR
GB:Tiny Toon	Mega Drive incl. Pad+Sonic **
GB:Parodius	MD Kid Chameleon **
GB:Turtles 1**	MD:Olympic Gold **
SNES:Grundgeräl*339.00	MD:Chuck Rock *
SNES:Super Tennis* 99.90	Game Gear incl. Sonic+Netzteil 329.00
SNES Super Wrestlemania *	GG:Olympic Gold **
Alari ST	C64 Disk
Addams Family ** 69.90	Addams Family "
Epic **	Budokan **
Fire & Ice ** 64.90	Creatures 2
Pacific Islands	Winter Camp39.90

5000 KÖLN 41 VERSAND Dorener Str. 394, Tel. 02 21/430 18 47-49 Köln 41 Laden Gottesweg 157, Tel. 02 21 / 42 55 66 Köln 1 Laden Mathiasstr. 24 - 26, Tel. 02 21 / 23 95 26 Bonn 1 Laden Münsterstr. 18, Tel. 02 28 / 65 07 26 Düsseldorf 1 Laden Pempeliorter Str. 47, Tel. 02 11 / 36 44 45 Frankfurt 1 Laden Febrgasse 87, Tel. 069 / 280 170 Mönchengladbach NEUI

and the second		MOKOSTEN III. by Appli	
* Voranköndigung ** Deutsche Artistung			
** Doutsche Artellung	bis 140 DM	A-DM	
	ab 140 DM	kostenies	
Micherheltsverpeckung auf Wunsch (2.50 DM)	bei Verhause	max, 4-DM	
svt Wunsch (2.50 DM)	Austand	leider 25 DM	
leads	UP8	zwaltzich 4DM	
irrtürrer und Preis - änderungen vorbehalten.	Eipest	zvelizion 7.50CM	
BLITZ-VERSAND			

SAMMELNUMMER

02 21 - 430 10 47 Fax: 02 21 - 430 21 57

Telefonische Bestellannahme rund um die Uhr. Anruf genügt. Auch über BTX: *JOYSOFT #. Lieferung per Nachnahme oder Vorkasse.

Noch'n Schach

Grandmaster Chess



Schachprogramme können verdammt frustierend sein: Da kommen so ein paar kryptisch angeordnete Bits und Bytes und fegen uns schon in der schwächsten Spielstufe vom Bildschirmbrett. Bisher bot die *Chess*master-Reihe hier den größten Frustfaktor. Vorbei die Zeiten, in Zukunft wird man sich den Thron der größten Spielstärke mit Capstone's Grandma-

Das neue Grübelprogramm der Konkurrenz bietet alles, was sich der Heim-Karpow in seinen kühnsten Träumen wünscht. Neben den üblichen 2-D- und 3-D-Ansichten, austauschbaren Figuren-Sets, einer gro-Ben Eröffnungsbibtiothek und einem Lernprogramm, werden alle anfattenden Probleme in einer großen Analysesektion kommentiert. Vier Spielstufen befriedigen selbst den absoluten Profi und geben dem Schachanfänger einen leichten Spieleinstieg. Wer nicht mit den normaten Schachfiguren spielen möchte, darf Fantasy-Ritter und Monster über das Brett schieben.

ster Chess teiten müssen.



Automatische Notation ist selbstverständlich (MS-DDS/VGA)

Genre: Strategie

Hersteller: Capstone Zirka-Preis: 120 Mark Testmuster: Accolade

MS-DOS

Grafik: 58% Sound: 44% Schwierigkeit: einstellbar Minimal: 286er mit 16 MHz.

640 KB, EGA Unterstützt: VGA, Adlib,

Soundblaster, Roland, Maus Geplant tür: -

Strike out

TV Sp. Baseball



Vor einigen Jahren waren die Cinemaware-Sportspiele aus der TV-

Sports-Reihe das Nonplusultra in Sachen Computersportspielen, thr aktuelles Produkt TV Sports Baseball wurde, nach Cinemawares Abgang, flugs an Mindscape verscherbelt und entpuppt sich als ähnlich unspektakulär wie schon TV Sports Boxina.

Zu Beginn darf zwischen einer Liga und einer zünftigen Meisterschaft nach K.O.-System gewählt werden. Wie schon in Hardball 3 lassen sich alle Teams und Spieler editieren. Auf dem Rasen angekommen, kämpft Ihr mit einer recht leichten, aber vollkommen unzureichenden Steuerung. Der Balt darf zwar geschtagen und geworfen werden, besonders viel Auswahl bei den Schlägen oder Würfen habt Ihr jedoch nicht. Einzig die Steuerung der Spieler nach erfolgtem Schlag ist annehmbar. Ansonsten bietet TV Sports Baseball grafisch und soundtechnisch Durchschnitt; eine recht verständliche Sprachausgabe inbegriften, Im Endeffekt bleibt kein Sportspiel-Hightight, aber eine knapp überdurchschnittliche Baseball-Simulation für Fans. Hardball 3 bietet mehr. kn



Müde: Wo bleibt die Klasse vergangener TV-Sports-Spiele?

Genre: Sport

Hersteller: Mindscape Zirka-Preis: 110 Mark Testmuster: Mindscape

MS-DOS

Grafik: 51% Sound: 55%

Schwierigkeit: mittel Minimal: 286er mit 12 MHz. 640 KB, VGA

Unterstützt: Adlib, Soundbtaster, Roland, Maus

Geplant für: -

Oldtimer

Millemiglia



Im Jahr 1927 startete zum ersten Mal ein Rennen, das in die Ge-

schichte des Motorsports eingehen sollte, Die "1000 Miglia" von Brescia, über Bologna nach Rom und zurück. war damals das, was heute die Rally Paris Dakkar ist. Die Strecke forderte das letzte von Autos und Fahrern und beschleunigte die Entwicklung des Autobaus ganz erheblich. In Simulmondos Rennspiel Millemiglia dürfen wir am Steuer eines Typischen Rennwagens der damaligen Zeit an dem Spektakel teilnehmen. Jeder Abschnitt der 3-D-Strecke muß in einem bestimmten Zeitrahmen durchfahren werden. Immer, wenn wir einen Unfall bauen, setzt es eine Strafzeit, in der unser Oldtimer repariert wird.

Leider strotzt die Rennerei nur so von technischen Schlampereien: Im Eifer des Gefechts kann es schon mal passieren, daß ein Konkurrent ein paar Meter über der Fahrbahn schwebt oder größer anstatt kleiner wird, wenn er in der Ferne verschwindet. Eine Kollisionsabfrage scheint nicht zu existieren: Mit Schwung geht's geradewegs durch lästige Konkurrenten hindurch. Wir können nur abraten.



Wer ruckelt so spät durch Nacht und Wind? (MS-DDS/VGA)

VAAAAAAAAAAAA

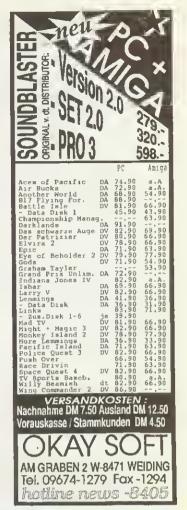


640 KB, VGA

Geplant für: -

Unterstützt: Adlib, Maus





Dreidimensional daneben

Football Champ



Nach 3D Soccer bringt die italienische Soflwareschmiede Simulmondo mit Football Champ ihr zweites Fußballspiel auf den Markt - wieder in 3D. Zu Beginn entscheidet Ihr Euch für die deutsche, französische, britische oder italienische Liga, Dann sucht Ihr Eure Lieblingsmannschaft aus und kickt durch die Saison. Während des Spiels schaut Ihr auf den von Euch gesteuerten Spieler und den 3 D Rasen. Die recht flotte 3-D Grafik bietet trotz aufrufbarer "Radarübersicht" nicht den nötigen Überblick. So hetzt Ihr dem Ball hinterher, rätselt, welches Tor das eigene ist und grätscht, dank ungenauer Steuerung, reihenweise in die Beine eigener Spieler. Auf Knopfdruck wird irgendwohin geschossen oder geköpft. Zuspiele gelingen seiten, taktisch durchdachtes Spiel ist, dank mangelhafter Orientierung, gänzlich ausgeschlossen. Selbst der einstellbare Blickwinkel hilft kaum. So scheitert das an sich nett konzipierte Football Champ an den Folgen der schnellen, detaillierten aber trotzdem sehr unübersichtlichen 3-D-Grafik, Nur fanatische Sammler

sollten sich ein Exemplar zulegen. kn



Football Champ wirft Fragen auf: Wo mag der Ball blo0 stecken?

Genre: Sport Hersteller: Simulmondo Zirka-Preis: 80 Mark Testmuster: Simulmondo Grafik: 60% Sound: 22 % Schwierigkeit: schwer Minimal: -Unterstützt: 1 MB Geptant für: C64, Amiga





FLIGHT OF THE INTRUDER und WOLFPACK **DEUTSCHE Version** DM 39.- per Stück! Für AMIGA und PC.

Riesiger Sptetspaß durch Bertins größtes Lager an PC + AMIGA Spielen wird garantiert

Hauptgeschäft Schwedenstr. 18c 1000 Berlin 65 Fax. 030 / 492 2057 Filliale Spandau Schönwalder Str. 65 1000 Berlin 20

030 / 492 20 56

-MEGA TRADE

ACHTUNG SUCHTGEFAHR!

Wir stellen die Frage der Fragen!



NATÜRLICH BEI



Die NR. 1 im Bodenseeraum VIDEO- UND COMPUTERSPIELE

Marktpassage, 7700 Singen, Telefon 07731/66634, Fax 64521

Öffnungszeiten: 10.00-17.00 Uhr, Samstag 9.00-13.00 Uhr

Meuchel Dir einen

Dylan Dog



Simulmondo schreckt anscheinend vor keinem Computerspielgenre zurück. Mit Dylan Dog stopfen sie ihre Action-Adventure-Lücke und dies wieder nur mit mäßigem Erfolg. Ihr steuert den guten Dylan durch die finsteren Gänge einer Horrorvilla und haut einem Zombie nach dem anderem die Rübe platt. Eure Aufgabe ist es, den bösen Evil zu finden und ihn außer Betrieb zu setzen. So latscht Dylan von Raum zu Raum, löst ein Rätsel nach dem anderen (Gegenstand A aus Raum B zu Raum C bringen) und erwehrt sich unterdessen allerlei Männlein mit Kettensägen oder Bohrmaschinen. Dylan kann jedoch zurückhauen und hat für den Härtefall gar eine Pistole am Gürtel.

Grafisch hat sich Simulmondo einige Mühe gemacht: Die VGA-Räume sehen teilweise nett aus und vermitteln gar einen kleinen Gruseleffekt. Die Musik kann sich hören lassen, bis sie nach einer gewissen Zeit nervt. Für ein anständiges Spieldesign hat die Zeit jedoch nicht mehr gereicht: Lahme Rätsel, dumme Steuerung und langweilig aufgebaute Raume lassen den Gruselspielspaß verbluten. kn



Dylan Dog köpft die Zombies reihenweise - wir gähnen

Genre: Action-Adventure Hersteller: Simutmondo Zirka-Preis: 80 Mark

Testmuster: Simutmondo

MS-DOS

25%

Gratik: 48%

Sound: 37 %

Schwierigkeit: mittel

Minimat: 286er mit 12 MHz,

640 K8, VGA

Unterstützt: Adlib, Joystick

Geptant tür: Amiga, C64, ST

t&t Sottware GmbH - Neuhäuser Str. 17 - 4790 Paderborn t&t Sottware GmbH · Spielplatzstr. 25 · 4780 Lippstadt

Tel.: (05251) 282329

Auszug aus unserem Programm:

	PC	AMIGA
Das schwarze Auge	95,-	· a. Anfrage
Der Patrizier	95,-	80,-
Civilisation	95,-	90,-
Indiana Jones 4	95,-	a. Anfrage
Rampart	80,-	a. Anfrage
A-Train	95,-	•
Aces of pacific	95,-	
Cruise for a corpse	80,-	72,-

Floppy 3,5" extern für alle AMIGA's (amigafarben, Bus-DF3:, abschaltbar) 105.-

512 k RAM-Erw. für A500, abschaltbar m. Uhr 40.-1 MB RAM-Erw. für A500 plus 80,-(erweitert A500 plus auf 2 MB Chipmem)

Soundblaster 2.0 249,-Soundblaster pro 399,natürlich mit dt. Handbuch

Bestellannahme:

Mo. bis Fr. 14.00 bis 20.30 Uhr Samstags 10.00 bis 18.00 Uhr Aktuelle Preisliste kostenios!

Jacke wie Hose

Great Napoleanoic Battles



arundsätzliche Spielprinzip des Napoleon-Strategiespieles

von Impression ist im Prinzip dasselbe wie im ebenfalls in dieser Ausgabe getesteten Warriors of Releyene mit dem Unterschied, daß hier drei wahre Schlachten nachgekämpft werden können. Marengo, Quatre und das berühmte Waterloo stehen zur Wahl. Kreative Strategen können sich sogar als Schlachtendesigner versuchen. Mit beigelegten Editoren bastelt Ihr Eure eigenen Örtlichkeiten mit Armeen und Städten zusammen. Die Grafik wirkt etwas übersichtlicher. wenn auch simpler, als bei dem Fantasy Spiel. Von wahrem spielerischen Gehalt können allerdings auch die neuen Szenarien nicht überzeugen. Hier rächt sich dann doch die erkennbare Massenproduktion von Impres-

Die Liebe zum Detail fehlt, ebenso Benutzerfreundlichkeit. Wahrlich kein besonders origineller Strategiehappen, auch wenn es besser ist als so manch anderes Impressions Spiel. ri



Eln neues Szenario allein verspricht kein besseres Spiel

Genre: Strategie Hersteller: Impressions Zirka-Preis: 80 Mark Testmuster: Impressions

MS-DOS

Gralik: 29% Sound: 20% Schwierigkeit: einstellbar Minimal: 286er mit 12 MHz, 512 K8, EGA Unterstützt: VGA, Ablib, Maus

Geplant für: Amiga, ST

computerspiele/tests



Conquestador

Bis zu vier PC-Spieler dürfen sich nun (gleichzeitig) auf dem Fantasy-Planeten "Paradise" austoben. Entdecken & Erobern heißt die Devise. Jeder Möchtegern Kolumbus verschiebt auf einer Landkarte Segelschiffe und schickt Truppen in die Schlacht gegen den Nachbarherrscher. Die PC-Version bietet grafisch einige Farben mehr als die Amiga-Fassung, spielerisch wird überdurchschnittliche Taktik geboten.

Genre: Strategie Hersteller: GDG Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS

68%

Grafik. 63%

Sound: 64%

Schwierigkeit: einstellbar



Cruise f. a Corpse

Acht lange Monate nach Erscheinen der Amiga-Version kann Inspektor Roul Dusentier endlich auch auf dem PC ermitteln. Beim Mordgeplänkel auf hoher See wurde in Sachen Handlung nichts verändert. In der technisch überarbeiteten Version können Hobbydetektive ihre pixelgroßen Indizien nun in 256 Farben suchen, aber der recht nette Softwarekrimi erreicht nicht ganz den Lucasfilm Games- oder Sierra-Standard.

Genre: Adventure Hersteller: Delphine Zirka-Preis: 120 Mark

MS-DOS 64%

Grafik: 72% Sound: 49%

Schwierigkeit: mittel



Crime City

Selten so gelacht: Was Impressions in einem einzigen Spiel an Softwarekatastrophen bietet, sollte im tiefsten Regal-Dungeon verstauben. In der deutschen Übersetzung hat man mangels deutschem Zeichensatz einfach alle Umlaute weggelassen: "Fr echte Sprnasen, natrlich berhaupt kein Problem" Vor dieser spielerischen Nullnummer, müssen wir alle Kriminal-Adventure-Fans warnen: Finger weg!

Genre: Adventure Hersteller: Impressions Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS

11%

Gralik. 17%

Sound: 9%

Schwlerigkeit: mittel



Sim Ant

2 MByte RAM und eine Festplatte empfiehlt der Ameisenkönlg atlen Amiga-Besitzern, um in den vollen Genuß der Biosimulation von Maxis zu kommen. Wer sein Lieblingsmaschinchen nur mit 1 MByte Speicher fährt, kann die Digitalinsekten leider nur in niedriger Auflösung (320 x 200) bewundern. Von diesen Hardwareanforderungen abgesehen, läßt sich mit den Ameisen ein vortreffliches Nest buddeln.

Genre: Simulation Hersteller: Maxis Zirka-Preis: 120 Mark

AMIGA

86%

Gratik: 62%

Sound: 17%

Schwierigkeit: einstellbar



Die Flugsimulation, die eine völlig neue Richtung einschlägt! Bereite Dich auf einen Senkrechtstart vor!



Harrier Jump Jet

Bald auch für IBM PC und kompatible Geräte erhältlich. MicroProse Ltd. Unit 1 Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GLB 8LD. UK. Tel: +44 (0)666 504326



Game Play

HOT SUMMER SPECIALS

MEGA DRIVE

Whip Rush	29,- DM
Quack Shot	69,- DM
Cruck Down	29,- DM
Block Dut	39,- DM
Wonderboy III	39,- DM
Sword of Sodom	39,- DM
Hellfire	49,- DM
Wanni Wanni World	79,- DM
Janan Adanter	20 - DM

PC Engine

Dragon Spirit	29,- DM
Paranoia	29,- DM
Space Invaders	29,- DM
Lode Runner	39,- DM
Image Fight	39,- DM
Mr. Heli	39,- DM
Tiger Road	39,- DM
Operation W.	49,~ DM
Final Soldier	49,- DM
Power Eleven	49,- DM
Afterburner II	59,- DM
Ninja Spirit	79,- DM
Gradius	79,- DM
System Card 3.0	179,- DM
Grundgerät PAL	222,- DM
Duo	899,- DM

Viele ältere Spiele wieder lieferbar, auch Super CD's. Ca.180 Titel ständig am Lager.

Super NES

Grundgerät dt. 329,- DM Spiele auf Anfrage

Filiale: Berlin Tgl. ab 10 Uhr Fax: 030/6913838

Tel: 030/6912156 Zentrale: Verl

Laden: ab 13 Uhr geöffnet Österwieher Str. 70 4837 Verl 1

Fax: 05246/81270 Tel: 05246/81184



Space M.A.X.

Wirtschaftswissenschaftler, die es in die Weiten des Raums drängt und die mindestens 1 MByte Speicher besitzen, dürfen bedenkenlos mit Space M.A.X. eine florierende Raumstation bauen und managen. Alles, was schon die MS-DDS-Version zu einem außergewöhnlichen Spiel machte, findet sich auch in der Amiga-Version. Lobenswert auch das Handbuch, das einen umfassenden Einblick in die Problematik gewährt. vw

Genre: Simulation
Herstelter: Starbyte
Zirka-Preis: 90 Mark

AMIGA 80%
Grafik. 64% Sound: 58%
Schwierigkeit: einstellbar



UGH!

Blue Bytes 'Space Taxi Variante um steinzeitliche Hubschrauber darf nun auch von C-64-Fans gemeistert werden. Neben dem 2-Spieler-Modus gibt's alle Features der Amiga-Version und eine abspeicherbare High-Score-Liste. An der soliden Spielbarkeit hat sich nichts geändert, grafisch gibt's jedoch einen Rüffel. Trotz des beeindruckenden Wassereffekts sind einige Sprites bis zur Unkenntlichkeit entstellt. kn

Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Blue Byte Zirka-Preis: 60 Mark

C 64 68 % Grafik: 47% Sound: 65%

Schwierigkeit: einstellbar



Loriciels Tennis Cup 2 spielt sich auf dem Amiga, dank leicht veränderter Steuerung, eine Winzigkeit besser als die MS-DDS-Variante. Hinzu kommen die korrekt digitalisierte Stimme Eures Schiedsrichters und schön animierte Spieler. Davon abgesehen, gibt es genauso verwirrende Ballwechsel zu bestehen, wie auf dem PC. Genaues Plazieren des Balls wird zur Glückssache. Fazit: Ganz nett, aber kein Highlight. kn

Genre: Sport Hersteller: Loriciel Zirka-Preis: 90 Mark

AMIGA 63 % Grafik: 64 % Sound: 66 %

Schwierigkeit: mittel



Space Crusade

ST-Besitzer zugreifen! Zwar ist Space Crusade kein furioses High-End-Programm, aber Spaß macht die wilde strategisch angehauchte Alien-Hatz auf alle Fälle. Db allein oder im Verbund mit drei Kumpanen — die Computerumsetzung des bekannten Sf-Brettspiels ist, im Gegensatz zu Hero's Quest geglückt. Die Grafik ist einen Hauch zu langsam, aber das tut dem taktischen Vergnügen kaum einen Abbruch.

Genre: Strategie Hersteller: Gremlin Zirka-Preis: 90 Mark

ATARIST 70%

Grafik: 67% Sound: 30% Schwierigkeit: mittel



Addams Family

Mit der schaurig-schönen Amiga-Gruseltruppe hat die C-64-Familie nicht mehr viel gemeinsam. Die Level sind sowohl grafisch als auch spieltechnisch erheblich abgespeckt worden und bieten somit nur gebremsten Hüpfspaß. Mit viel Fantasie läßt sich zwar das ursprüngliche Konzept erkennen, trotzdem müssen wir selbst Fans dringend abraten: Trotz unendlich vielen Leben kommt schnell Frust auf.

Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Ocean Zirka-Preis: 60 Mark

C64 39%

Grafik: 32% Sound: 22%

Schwierigkeit: schwer



Ultima 6

Keiner hat's geglaubt — am wenigsten Origin selber. *Ultima 6* ist zu guter Letzt doch noch für Amiga und nun für Atari ST umgesetzt worden. Auch die Atari-Fassung leidet unter deutlichen technischen Mangelerscheinungen. Die Grafik schleicht im Schongang dahin, der Minimalsound röhrt knirschend aus dem Lautsprecher. Schade um das gute Spiel — aber ohne passende Technik machts nur halb soviel Spaß. *mh*

Genre: Rollenspiel Hersteller: Origin Zirka-Preis: 100 Mark

ATARIST 72%

Grafik: 65% Sound: 48%

Schwierigkeit: schwer



eine größere Softwarefirma kann es sich mehr leisten, ihre Spiele in den verschiedenen Ländern einfach in englischer Sprache zu veröffentlichen. Besonders textlastige Programme wie Rollenspiele oder Adventures werden zwar von eingefleischten Fans trotz der Sprachbarriere gekauft, aber das Massenpublikum erreicht man mit der Originalversion nicht Auch Kinofilme werden ja, in einem besonders aufwendigen Verfahren, nachträglich in der Landessprache synchronisiert. Be-sonders in Deutschland wird die Übersetzung von Filmen mit höchster Perfektion betrieben. Geben sich andere Länder mit Untertiteln und Originalton zufrieden, müssen hierzulande die Dialoge in der passenden Mundart von der Leinwand schallen. Nicht umsonst

Man spricht

Die Folge: oftmals grammatikalisch absolut korrekte, aber inhaltlich nicht zum Spiel passende Übersetzungen. Erheblich bessere Ergebnisse erzielen Firmen, die sich eigener Übersetzer im Hause bedienen oder auf eine deutsche Firma zurückgreifen. Wir haben uns vier aktuelle Spiele, die kürzlich in Deutsch veröffentlicht wurden, genauer angese-

Ultima 7 kommt mit allemanischen Digilauten

res Problem (wie auch bei anderen Spielen): Die längeren deutschen Wörter passen nicht ganz so einfach in den dafür vorgesehenen Platz. Das erschwert die Arbeit ganz erheblich. Umso mehr erstaunt die gute Qualität der Übersetzung. Hier macht sich deutlich bemerkbar, daß Origin ein paar Deutsche eingestellt hat, die in

übernehmen. Ein besonderes Schman-

Austin die

kerl: Bei *Ultim*a 7 ist, im Gegensatz zu *Wing Commander 2*, auch die Sprache komplett übersetzt - Untertitel ade.

Übersetzungen

Commander 2

Der Kilrathi flucht in hochdeutsch



hat Deutschland die besten Synchronstudios der Welt.

Eine ähnliche Entwicklung, also hin zur Perfektion, ist auch bei der Umsetzung englischer Spielesoftware zu beobachten. So arbeiten mittlerweile in jedem größeren Softwarehaus Handvoll deutscher Landsleute, die die Übersetzungen übernehmen - beispielsweise bei Origin oder Sierra. Weitere Alternativen: Eine englische oder amerikanische Firma überträgt die Übersetzung einem deutschen Softwarehaus. Softgold in Kaarst übernimmt so die "Eindeutschung" der SSI-AD&D-Programme sowie der Spiele aus dem Hause New World Computing, Sir-Tech und Lucasfilm Games. Eine dritte Variante wird von Microprose und Electronic Arts praktiziert, Diese benutzen in aller Regel Übersetzungsbüros im eigenen Land - letztere ist leider oft die schlechteste Variante. Denn die Übersetzer in diesen Büros kennen meistens weder das Spiel noch die Branche.

Obwohl Origins Weltallaction Wing Commander 2 nicht gerade vor Text strotzt, machte man sich trotzdem die Mühe, das Handbuch und die Bildschirmtexte ins Deutsche zu übertragen. Nur eines wurde nicht adaptiert: die Sprachausgabe. Diese ist zwar weiterhin in Englisch, wird aber mit deutschen Untertiteln unterlegt. Verständigungsschwierigkeiten mit Co-Piloten oder gar den Kilrathis gehören nun der Vergangenheit an. Ob und wann die Zusatzdisketten, die Special Operations 1 & 2, ins Deutsche übertragen werden, stand zur Zeit noch nicht fest.

Ultima 7

Eine wahre Sysyphosarbeit haben sich Origins Übersetzer mit Ultima 7 aufgehalst. Das komplette Spiel lebt durch die Kommunikation mit den vielen Spielfiguren. Mit der Textmenge, die im Spiel vorkommt, könnte man schon einen kleineren Roman füllen. Ein weite-

Wizardry 6



Da freut sich der Monstermeuchler: Wizardry 6

Lange genug hat's ja gedauert. Immerhin lagen zwischen der englischen Fassung und der deutschen Version über ein Jahr. Einige technische Probleme, die geballte Ladung Bildschirmtexte und das volu-

minöse Handbuch, verzögerten die Übersetzung des Rollenspielklassikers Bane of the Cosmic Forge. Die Mühe und das Warten hat sich jedoch gelohnt. Dank der guten Umsetzung dürften einige knackige Rätsel ihren Schrecken verloren haben. Besonderes Augenmerk haben die Übersetzer nicht nur auf die zahlreichen Beschreibungen und Rätsel gelegt, sondern haben gleich alle Namen der Gegenstände und Zaubersprüche mit übersetzt. Einziges Manko: Dadurch, daß viele deutsche Wörter ein wenig länger sind als die englischen Pendants, werden vor allem beim Charakterbildschirm viele Abkürzungen verwendet. Aber nach kur-Eingewöhnungsphase kommt man mit den Kürzeln wunderbar zurecht.

Les Manley 2



Deutscher Durchschnitt: Les Manley 2 (MS-DDS/VGA)

Schon etwas betagter kommen nun auch Nichtranglisten mit dem Wortschatz von Accolades Grafikadventure Les Manley 2: Lost in L.A. zurecht. Spielerisch kann das Adventure zwar den Kollegen von Sierra oder gar Lucasfilm Games nicht das Wasser reichen, aber für ein paar gemütliche Stunden witziger Unterhaltung reichts allemal — kein Highlight, aber im gehobenen Adventure-Bereich. Der Humor der Originalversion hat glücklicherweise durch die Übersetzung nicht gelitten und beschert dem Spieler so manchen Lacher.

Name	Genre	Wertung	Handbuch	Spiel
Les Manley 2	Grafik- adventure	69%	empfehlenswert	empfehlenswert
Wizardry 6	Rollenspiel	89%	hervorragend	empfehlenswert
Wing Commander II	Action	82%	empfehlenswert	hervorragend
Ultima 7	Rollenspiel	84%	empfehlenswert	empfehlenswert

und mangelhaft.

FRAGT DR. BOBO

Ab jetzt kein Problem mehr: Unser Fachmann für aussichtlose Situationen, Prof. Dr. Bobo, weiß Rat.

hr sitzt im Dungeon fest und jemand hat den Schlüssel weggeworfen?

Ein paar Zeilen von Euch auf dieser Karte und die Problemlösungsbrigade tritt in Aktion.

MEINE FRAGE LAUTET:



Die ersten vier Jahre seines Lebens verbrachte Michael auf einem kfeinen Bauernhof in der Pfalz. Später, im ten Steppen der norddeutschen Tiefebene. Das rauhe Küstenklima Schleswig-Holsteins prägte unseren Kollegen und sein stürmisches Temperament schon von frühster Jugend. Eher gemächlich verlief für Michael se, schloß er die Realschule zwei Jahre später doch noch erfolgreich ab. Die Bundeswehr blieb Michael erabsolvierte er eine kaufmännische Lehre. Zehn Jahre ieses Mal stellt sich unser Dungeon-Spezialist die Schulzeit. Nach einer Strafrunde in der achten Klasbrachte wertvolle Zeit damit, Teppichböden, Farben Michael Hengst den erbarmungslosen Fragen zarten Alter von fünf Jahren, verschlug es ihn in die wei spart – kein Truppenteil wollte ihn haben. Statt dessen lang verkümmerte sein eigentliches Talent und er verim Leben unseres Teppichhändlers: Die POWER PLAY und Tapeten an den Mann, bzw. die Frau zu bringen Privat zockte Michael seit Pong, Space Invaders und Asteroids alles, was nur entfernt nach Computerspie aussah: Über VC 20, C 64, Atari VCS und Atari ST, Ami ga und PC erlebte er die komplette Spieleentwicklung rief und seitdem verbringt Michael seine Zeit damit hautnah mit. Der 1.1.1989 war ein echter Wendepunk Spiele auf Herz und Nieren zu testen.

M. HENGST

Kleinanzeige in Private



5 Mark

dabei

Bitte veröffentlichen Sie in der nächst erreichbaren Ausgabe von POWER PLAY den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik;

☐ Mega Drive ☐ GameBoy ☐ PC-Engine ☐ Super Famicom ☐ Kontakte ☐ Diverses ☐ Game Gear Tals Scheck bei, Bitte keine Briefmarken! C Atari ST J MS-DOS-PCs □ C 64/128 ☐ bar DM 5,- liegen 7 Amiga

Private Kleinanzeige (maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich! Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

ernando Velez wurde vor 21 Jahren geboren und weg. Schon früh schlug sein Herz für Computer und alles, was damit zu tun hatte. Sein erster Rechner war ties programmierte. Als der kleine Brotkasten an die gen. Und so schloß er erste Bekanntschäften mit dem durchlief in einer kleinen südfranzösischen Stadt eine ganz normale Kindheit mit üblichem Bildungsein C 64, auf dem er vor allem Demos und kleine Utili-Grenzen seiner Leistungsfähigkeit gelangte, sah Fernando keinen anderen Ausweg und beschloß eines Amiga. Auch dieser fesselte ihn Tag für Tag am Monitor. Angesteckt von der Liebe zu Shadow of the Beast und Unican kam ihm die tollkühne Idee, selbst ein Spiel zu mit dem Grafiker Guillaume Dubail und Soundmagier Chris Hülsbeck sein erstes Spiel: Jim Power in Mutant nachts, sich den damaligen Traumcomputer zuzuleschreiben. Loriciel fand Getallen an den Ideen des jungen Fernado Velez und so entstand in Zusammenarbeit

1992: Jim Power in Mutant Planet (Amiga) oftography:

Datum (Absender umseltig, bitte nicht vergessen)

Die 60 Pf hier aufkleben! Briefmarke

Absender:

Antwortkarte

Markt & Technik Verlag AG

Power Play

Redaktion

Hans-Pinsel-Stroße 2

8013 Haar bei München

Deine absoluten Lieblingssteland, Bard's Tale 1, Dungeon Master spiele? Elite, Gunship, Starcross, Mizardry, Zelda, Falcon.

Unglück? Ein Stromausfall, der län-ger als eine Stunde dauert. Was wäre für Dich das gräßte Was ist für Dich das vallkam-

und genug zu lesen Spagetti Bolognese, Mirinda-Limonade mene irdische Glück? Meine Freundin, eine Tonne Kartoftelchips

Sie am ehesten? Die der anderen. Ihr Lieblingsmaler/zeichner? Rembrandt, Boris Valejo, Frank Miller Welche Fehler entschuldigen Walt Disney, van Gogh

sablanca, Alien(s), Blade Runner, Lauhart. Eine kleine Auswahl: Star Wars, Ca Dein Lieblingsfilm? Uff, das ist rence of Arabia, Terminator, Robin &

> macht, mit Kunstmusik à la Rap kann sikwunsch — Hauptsache Handge lica reicht, je nach Stimmung, mein Mu Dein Lieblingsmusiker? Vor ich nichts antangen. Klassik bis Metal, von Mozart bis Metal

Sie bei einer Frau am meisten? Welche Eigenschaften schätzen Die meiner Freundin

spielen, mit Kollege Weitz neue Spielsa Gute Bücher lesen, stundenlang Filme chen und Goodies ausprobieren. lhre Lieblingsbeschäftigung? Laserdisc anschauen, schlafer

David Bradley — der Mann ist einer der hr Lieblingspragrammierer?

Dein erstes Spiel? Pong. Danach

tausch verzichtete ich für ein halbes Sie mir ein Heimpong kaufte — im Aus-Jahr auf den Nachtisch öcherte ich so lange meine Mami, bis

Auf was kannst Du verzichten? sein mägen? Ein Samurai im Japan Wer ader was hätten Sie gerne Größenwahnsinnige Spinner, die alles des 15. Jahrhunderts. oesser wissen wollen.

Asimov, Frederik Forsythe.

lip José Farmer, Frank Herbert, Isaac

Ihr Lieblingsschriftsteller? Phi

sten? Keine. gen bewundern Sie am mei-Welche militärischen Leistun-

meisten? Die Gebrüder Mario. Ich szene verabscheuen Sie am Welche Gestalt der Saftwarelasse diese Kerle wie die Pest

Mit wem mächten Sie zusam-Ihr Lieblingscamputer? 486er mit 50 MHz, Roland, VGA.

menarbeiten? Mit meinen jetzigen

hr Matto? Ein Ork kommt selter

Unglück? Eine ökologische Katastro Was wäre für Sie das gräßte

ne irdische Glück? Alle Menschen Was ist für Sie das vallkamme

be ich kein "schlechte Ihr schlechtestes Spiel? Noch ha

magen? Armstrong. Eimal auf dem Aond stehen.

deaspiel? Ghost'n'Goblins auf dem

Was verabscheuen Sie am mei-

nist? Chris Hülsbeck

Ihr Lieblingsschriftsteller? Vol

lhr Lieblingsmusiker/Kampa Ihre Lieblingsmaler/Grafiker?

Matthias Hauser (2-00)

Welche Eigenschaften schätzen Sie bei einer Frau am meisten? ten verabscheuen Sie am mei-Welche geschichtlichen Gestal

lhre Lieblingsbeschäftigung?

Fußball spielen

Sie sollte lustig, sanft und eitersüchtig

Ihr bestes Spiel? Bis jetzt natürlich lhr Lieblingspragrammierer?

Wer ader was hätten Sie sein

Sie am ehesten?

Durchaus

Welche Fehler entschuldigen

renz an? Factor 5. Sie als die härteste Kankur-Welche Pragrammierer sehen Ihr gräßter Fehler? Gutmütigkei Ihr Hauptcharakterzug? Geduld

sten? Schlaflose Nachte, verbunger mit zu viel Arbeit

sten? Hitler und Stalin. Welche Gestalt der Saftwaretaine: Der Hase und die Schildkröte. hen als einfach drauflos rennen. (Lafon

denschaftslos arbeiten szene verabscheuen Sie am meisten? Alle Programmierer, die lei

sten? Die Landung der Allierten in der gen bewundern Sie am mei-Normandie am 6. Juni 1944 Ihr erstes Camputer- ader Vi-Welche militärischen Leistun-

Jim Power und mit dem Programmiere Mit wem würden Sie gerne zusammenarbeiten? Mit meinen rederic Zimmer reund Guilfaume Dubail (Grafiker von Ihr Lieblingscamputer? Amiga

Ihre gegenwürtige Geistesver-fassung? Ich bin total fertig.
Ihr Matta? Besseralles im voraus se-

Telefon: PLZ/Ort: Straße: Name/Vorname Absender

Bitte sagen Sie uns. ob Sie einen Computer haben und welchen, für welchen Sie sich interessieren und welche Themen Sie sich wünschen. welchen wollen Sie kaufen? Wenn nein: Für welchen interessieren Sie sich, bzw Wenn ja: Welchen Computer: Ich besitze einen Computer: Für die nächsten Hefte wünsche ich mir folgendes Thema: ☐ Nein

> 60 Přennig Bitte

Antworkarte

Power Play

Kleinanzeigen

Hans-Pinsel-Str. 2 Markt&Technik Verlag AG

8013 Haar





Eine absolute Flugerfahrung, die Sie niemals vergessen werden!

Im Frühling 1942 landete die US 8th Air Force in Großbritannien. Ihre Aufgabe bestand darin, eine Luftoffensive gegen das von Deutschland okkupierte Europa zu starten, indem sie Tagesangriffe aus großer Höhe auf genau festgelegte, strategische Ziele flog. Der für diese Aufgabe eingesetzte Bomber war die B-17 - die "Fliegende Festung".

MicroProse bringt Ihnen nun die vollständige Simulation des legendären Flugzeugs aus dem Zweiten Weltkrieg. Bis an die Zähne bewaffnet dringen Sie und ihre zehnköpfige Besatzung mit der B-17 tief in das besetzte Europa vor. Hoch über den

Wolken fliegen Sie in Formation. Mehrere P-47
Thunderbolts, einsitzige Jagdflieger, bieten Ihnen
Geleitschutz, Vorsichtig pflügen Sie sich Ihren Weg durch
blitzendes Flakfeuer und nehmen es mit der mächtigen
deutschen Luftwaffe auf. Doch Sie tun alles, um nicht von der
Bomberformation abzukommen, denn Sie haben eine Ladung
von zehn S00 Pfund-Bomben über Ihrem Ziel abzuwerfen.

Fliegen Sie 25 Luftkampfeinsätze auf historisch wichtige Ziele. Starten Sie mit Ihrer Maschine und setzen Sie zur Landung an, indem Sie sich der hochdetaillierten Cockpitsteuerungen bedienen. Als Kommandeur sind Sie für Ihre gesamte Besatzung verantwortlich. Schätzen Sie ihre Stärken und Fähigkeiten richtig ein, damit sie jederzeit in der Lage sind, die Position des Bombenschützen, Navigators, Funkers, Technikers, Kopiloten oder eines Bordschützen einzunehmen.

MicroProse bietet Ihnen hiermit eine Flugerfahrung, die Sie niemals vergessen werden!



B-17. Flying Fortress.

Zuerst für IBM PC und kompatible Geräte erhältlich, später auch für Commodore Amiga und Atari ST.

MicroProse Ltd. Unit 1 Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8LD, GB. Tel: +44 (0)666 504 326.





Seit größenwahnsinnige Diktatoren
mit Giftgas und Nuklearwaffen spielen, liegt unsere
Zukunft im dunkeln. POWER
PLAY nutzt die Gunst der
Stunde, Euch auf das kommende Jahrtausend vorzubereiten: Die Endzeit wartet.

erbrannte Erde, verlassene Regenwälder — die Zukunft sieht düster aus. Während die Supermächte unter dem Deckmentel der Abrüstung ihre veralteten Raketen und Atomböller beiseite schaffen, macht die dritte Welt mobil. Religionsfanatiker stempfen Giftgasfabriken aus dem Wüstenboden, machtsüchtige Diktatoren horten tonnenweise Uran im hauseigenen Bunker und ganz nebenbel atomisieren die gutmütigen Franzosen ein Südseeatoll nech dem anderen. Des Sahnehäubchen auf das Pulverfaß "Erde" setzen unscheinbare Industrielle, deren Fabriken fleißig Dreck und Gift in den bald ozonfreien Himmel pusten. Die Vision vom ver-

dorrten, unwirtlichen Asteroiden mit dem wohlklingenden Namen "Erde", auf dem vor Jahren noch kleine, primitive Humanoiden mit Digiteluhren herumflitzten, wird Stunde um Stunde realer. Das erkannten auch findige Splelehersteller — Computerspiele mit Endzeitflair sollten nicht mehr els pure Science-fiction-Spaßmacher eingestuft werden, sondern erlangen mittlerweile den Status von Lernprogrammen nach dem Motto: "Wie überlebt man im kommenden Jahrtausend?"

Die Survivalspezialisten Ruinen-Gollert, Wenzen-Weitz und Bunker-Hengst schlüpften in ihre Keramikpanzer und testeten die Klassiker des Endzeit-Genres.

Strahlende Zukunft

Ihr seht, die Aussichten sind zwar strahlend, aber alles andere als rosig. Um dem Ernst der Lage einen angemessenen Rahmen zu bieten, müssen wir natürlich auf das übliche Wertungsschema verzichten und eine atomare Würdigung finden. Wir haben uns nach langen Endzeitdiskussionen für zwei Symbole entschleden, die das eisenharte Herz jedes Militaristen und Umwelt-

ferkels höher schlagen lassen. Konsequenterweise steht deshalb der Speltpilz für den Spielspaß, das Atomzeichen für den Gehalt an Endzeitatmosphäre. Je mehr Explosionen und Radioaktivität ein Spiel also sammelt, desto mehr Unterhaltungs- und "No Future"-Potential dürfen wir erwarten.





Der Bundesgesundheitsminister warnt: Rauchen ist schädlich für die Gesundheit.





So nicht: Die "Virtual-Reality".

SPIELSPASS ATMOSPHÄRE



Rise of the Dragon

In Dynamix Rise of the Dragon ist die Problemlage etwas anders als bei den digitalen Mitbewerbern um den großen Frust. Zwar stiefeln wir auch hier durch eine "Blade-Run-ner" inspirierte Grafikzukunft, sind aber noch relativ sicher vor radioaktivem Fallout und sabbernden Mutanten. Die Protagonisten auf dem Bildschirm haben ganz andere Probleme: Frei nach dem Motto "Kopf zu - Freizeit" wird gedrückt, geschnupft, geschluckt und geraucht, was Reagenzglas und Drogenküche hergeben. Der neueste Hit bei den Acid-Heads ist M.T.Z., die Droge mit der durchschlagenden Wirkung, der Trip ohne Wiederkehr. Irgend jemand versetzt den chemischen Glücksbringer mit einem tödlichen Nervengift, die Junkies sterben daran wie die Fliegen. Die Obrigkeit wacht erst auf, als auch die Tochter des Bürgermeisters auf den letzten großen Trip geht.

Detektiv Blade Hunter, ein direkter Nachfahre von Phillip Marlowe, wird vom obersten Chef höchstselbst auf den miesen Fall angesetzt und steckt bald im größten Schlamassel: Die Todesdroge soll ins Trinkwasser gemischt werden und so die ganze Stadt als Geisel eines größenwahnsinnigen Verbrechers dienen.

Rise of the Dragon ist zwar vordergründig ein spannendes Kriminalabenteuer, verleugnet aber zu keinem Zeitpunkt die Endzeitzutaten. Leider ist der Spaß um die "Drachenjagd" ein recht kurzes Vergnügen. Wer sich als halbwegs clever erweist, vernascht das dünne Geschichtchen am Wochenande



Wasteland

Unter Eingeweihten gilt das 1987 für den C64 erschienene Wasteland als eines der besten Rollenspiele aller Zeiten. Sicher mag hier ein wenig nostalgische Verklärung mitspielen, trotzdem gehört Wasteland atmosphärisch noch heute zu den Meilensteinen der Computerunterhaltung. Zu den Designern gehörte neben Brian Fargo und David Albert auch Michael A. Stackpole, der sich inzwischen als Autor von Sciencefiction-Storys einen guten Namen gemacht hat. Ähnlich wie der Kultfilm "Mad Max" von George Miller entführt uns auch Wasteland konsequent in eine Zeit, in der heutige Moralbegriffe keine Bedeutung mehr haben. Übrig bleibt nur ein Ziel: "Survival" - das Überleben um jeden Preis. Völlig genial ist der skrupellose Humor, der uns dabei um die

verstrahlten Ohren fliegt. Da kämpfen wir mit "Harry dem Bunny Master", einem Liebhaber von Killerkaninchen, zerfetzen mit Uzis und Bazookas Maschinen-Cyborgs und spielen auf dem rätselhaften "Chessboard of Death" um unser Computerleben.

Das alles passiert in knapp einer Menschengeneration, genauer im Jahre 2087, kurz nach dem Atomkrieg. Die wenigen Überlebenden, allesamt komplett "Gaga" im Kopf, laufen als mutierte Plutonium-Zombies durch die Wüste und denken nur ans formschöne Massakrieren. In dieses Panoptikum wird der angstschlotternde Spieler mitsamt seiner fünfköpfigen Party geworfen.

Leider konnte der direkte Nachfolger Fountain of Dreams qualitativ nicht ganz an den Vorgänger anknüpfen. Ihr solltet auf jeden Fall das Original bevorzugen.



Wüst und teer: Amerika in 95 Jahren.



Mutiert: Die Folgen zu hoher Strahlung.











Gemein: Bei Fallout verdunstet der kostbare Lebenssaft.



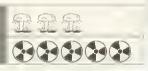
Bad Blood

Endzeit pur in Origin's Bad Blood: Die Erde nach dem Atomkrieg. Irgendwo im weiten amerikanischen Mittelwesten regt sich neues Leben. Die wenigen Überlebenden, die nicht von Strahlung, Krankheit und Hunger gepeinigt werden, schlie-Ben sich in kleinen Gemeinschaften zusammen und verteidigen verbissen ihren Besitz und die Reste der Zivilisation. Und dann gibt es die anderen — diejenigen, die nicht soviel Glück hatten, die nicht in Bunkern saßen, als der große Blitz vom Himmelviel. Das Erbgut geschädigt, für immer als Mutanten gezeichnet und von den "Normalen" verachtet, vegetiert man in abgelegenen Dörfern oder schuftet als Sklave für die Gesunden.

Als die "Normalos" zur Treibjagd auf die Mutanten blasen, schlägt unsere große Stunde. Das Spielprinzip von Bad Blood ähnelt dem Vorgänger Times of Lore. Wir steuern unsere Figur durch die post-nukleare Spielwelt, hantieren mit allerlei Gegenständen und führen ausgiebige menügestützte Gespräche mit atomaren Schicksalsgenossen.

Bad Blood ist zweifellos eines der "reinsten" Endzeitspiele. Hier finden wir alle Zutaten versammelt, die das Szenario ausmachen. Skrupellose Prospektoren, die sich mit Geigerzähler und Bazooka bewaffnet, durch viele englische Texte wühlen wollen und nicht so viel Wert auf regelmäßige Prügeleien legen, finden mit Bad Blood einen unterschätzten Uran-Leckerbissen.

SPIELSPASS ATMOSPHÄRE



Liebeshungrige Frauen auf einem fernen Planeten suchen freiberuflichen Weltraumfrauenheld, der aufregung und Spannung in den langweiligen Alltag Aufregung und Spannung in den langweiligen Alltag der Bevölkerung bringt. Muß ein superschneiles Ausschiff, Lust auf Abenteuer und die "richtige Raumschiff, Lust auf Abenteuer und die "richtige Ausstattung" haben. Rufen Sie Terra Androgena an und hinterlassen Sie eine Nachricht. Schneilkommer brauchen sich erst gar nicht zu meiden!

Sobald Rex Nebular auf der Bildfläche erscheint, wird es ganz rasant hergehen. Werden die Frauen es wohl in den Griff kriegen?



Die absolute Unterhaltungssoftware

Rex Nebular - bald für IBM PC und kompatible Geräte erhältlich. MicroProse Ltd, Unit 1, Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos., GL8 8LD. Tel.: +44 (0)666 504 326

Manhunter New York/San Francisco

In Sierra's Manhunter-Serie ist der Weltuntergang ausnahmsweise nicht hausgemacht. Nicht die grenzenlose Dummheit der Menschheit sorgt hier für ein schnelles Ende der Zivilisation, sondern die hartnäckigen Bemühungen von expansiven Außerirdischen. Mit der Landung der "Orbs" in Amerika werden die schlimmsten Zukunftsvisionen Wirklichkeit. Die "Orbs", riesige schwebende Augen, installieren den totalen Überwachungsstaat. Grobe Einheitskleidung und Suchsender nehmen jedes Recht auf Individualität und Intimsphäre. Kampfroboter und Kopfgeldjäger gehen gnadenlos gegen Abweichler vor. Wir selbst schlüpfen im zweiten Teil in die Rolle eines Flüchtlings, der der Hölle von New York entkommen ist und in

San Francisco unter dem Deckmantet eines "Manhunters" an der Vernichtung der "Orbs" arbeitet.

Manhunter ist ein ungewöhnliches Sierra-Abenteuer: Während wir in den frühen Larry- und Quest-Reihen mit einem unflexiblen Parser in Verbindung standen, entfällt hier jegliche Tipparbeit. Alle Befehle werden über ein MAD (Manhunter Assignment Device) eingegeben. Mit diesem fiktiven Taschencomputer-Interface tritt der Kopfgeldjäger mit dem Zentralcomputer in Verbindung, lokatisiert Abweichler und orientiert sich auf einem Stadtplan.

Es stimmt fast alles: Die Story ist erfrischend morbid und von deprimierender Aussichtslosigkeit, das Interface extrem benutzerfreundlich und die rüde Splatter-Grafik peinigt unsere angstgeweiteten Augen. Nichts für zarte Gemüter.

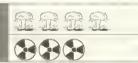
Eingeschleimt: Wieder ein paar Sozialwohnungen weniger.





Wir suchen uns ein neues Opfer mit MAD

SPIELSPASS ATMOSPHÄRE





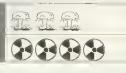


Mao the Pun liegt am Boden — nāchste Runde bomben wir ihn weg



Oie kleine Weltkarte in Nuclear War

SPIELSPASS ATMOSPHÄRE



Nuclear War

Ronnie Ragun, Weltmeister im Aufrüsten und Gorbatchef, allseits beliebter Kremlboß, mögen sich nicht. Und so rüsten beide um die Wette, bis der gute Ronnie seinen Propagandasender herausholt und Gorbis Land um zwanzig Millionen Staatsbürger erleichtert. Der Kreml läßt sich das natürlich nicht bieten. Alsbald fliegt ein Raketchen 'gen Washington und läßt 100 Megatonnen süßesten Atomsprengstoffs herabsausen. Fazit: 30 Millionen Tote...

Diese bizarren Vorgehensweisen stehen bei Nuclear War auf der Tagesordnung. Die bissige Atomkriegsatire nimmt sich selbst auf die Schippe, wandert aber haarscharf am Abgrund zur Geschmacklosigkeit ("2 millions killed"). Ob Nuclear War zu weit geht oder als wahrlich treffendes Parodiestück angesehen werden kann, muß jeder nach eigenen moralischen Maßstäben entscheiden.

Allein vom spielerischen Standpunkt betrachtet, bietet Nuclear War Startegiespaß der Oberklasse. Auf fünf Kontinenten rüsten machthungrige Herrscher — einer davon seid Ihr — um die Wette und die Weltherrschaft. Auf Knopfdruck wird im Comicstil gebaut, gebombt oder Anti-Feind-Propaganda getrieben. Jede Menge Gags sorgen für Kurzweil. So fallen zum Beispiel ein paar tausend Kühe vom Himmel und erschlagen Dutzende von Einwohnern.

Wer auf diese Art von Parodie steht und ein witziges Strategiespiel für seinen Amiga sucht, ist mit Nuclear War gut bedient. Mit etwas Glück ist der Klassiker aus dem Jahre 1990 bei einigen Händlern als Budget-Software erhältlich.







Da freut sich das Mufantenherz



Auf den verstrahlten Straßen von Europa tobt ein taktischer Bandenkrieg

Roadwar 2000/Europe

Mad Max hätte an den beiden Strategiespielen Roadwar 2000 und dem Nachzügler Roadwar Europe seine helle Freude. Die Programmier-Crew um Jeffery A. Johnson ersann vor über sechs Jahren, als die Endzeitwelle besonders hoch schlug, ein Szenario wie es schlimmer kaum sein könnte. Johnson gab sich nicht mit einem "normalen" Atomkrieg zufrieden, um die Menschheit, wenn auch nur digital, fast auszulöschen. "Wenn schon Endzeit, dann richtig!", lautete das Motto für den Erstling Roadwar 2000. Eklige Bakterien, von einer finsteren Macht auf die USA losgelassen, futtern sich gemütlich in das menschliche Immunsystem und sorgen für die ersten paar Millionen Opfer. Um das Katastrophenmaß voll zu machen (und die Zahl der Überlebenden weiter zu reduzieren), explodieren hier und da ein paar nukleare Sprengköpfe.

Als Retter in der Not tuckert Ihr als Boß einer Endzeitgang durch die rauchenden Trümmer amerikanischer Großstädte — in Roadwar Europe ist's der Schutt europäischer Metropolen. Taktische Prügeleien mit Mutantenhorden, Trupps ehemaliger Soldaten und fanatischen Sektierern stehen ebenso auf der Tagesordnung, wie die Suche nach Treibstoff, Nahrung, Medikamenten, Ersatzleuten und neuen Fahrzeugen. Die beiden hochgradig mit spielerischer Motivation verstrahlten Leckerbissen, sorgen auch heute noch für ein kräftiges Zittern einer Geigerzählernadel.

SPIELSPASS ATMOSPHÄRE



Es wird dringend ein freiberuflicher
Weitraumfreuenheld gesucht,
Weitraumfreuenheld gesucht,
der einen Planeten mit einer Horde merkwürdiger
Frauen erforschen solli Muß hervorragende
Frauen erforschen solli Muß hervorragende
Frauen erforschen solli Muß hervorragende
Erauen erforschen solli Muß hervorragende
Frauen erforschen solli Muß hervorragende
Anmachfähigkeiten besitzen und geschickte
Anmachfähigkeiten Sie Colonel Stone auf
Hände haben! Rufen Sie Colonel Stone
Androgena unter 8878 an!

Rex Nebular - Bald auf dem Markt erhältlich!



Die absolute Unterhaltungssoftware

Rex Nebular - Bald für IBM PC und kompatible Geräte erhältlich. MicroProse Ltd. Unit 1, Hampton Road Industrial Estate, Tetbury Glos GL8 8LD. UK Tel: +44 (0)666 504 326



Speedball: Gegner weichel Sonst gibt's was auf die Rübe.



Speedball 2: Brutal Defuxe im Einsatz.



Speedball

Auch die Bitmap Brothers, englische Programmierkultis, fühlen sich aufs engste mit dem Chaos des nächsten Jahrtausends verbunden. Der große Durchbruch gelang den lederbejackten und sonnenbebrillten Programmierern 1988 mit Speedball. Der Spieler stolpert irgendwann im nächsten Jahrhundert in die blecherne Arena eines neuen Kampfhandballs. Das Spielprinzip ist einfach: eine Metallmurmel muß ins gegnerische Tor geschleust werden. Mit hübsch brutalen Fußtritten und Kinnhaken bahnen sich Eure gepanzerten Mannen den Weg in die gegnerische Hälfte, sammeln hier und da Extras ein und dürfen nach jedem Spiel neu ausgerüstet und trainiert werden - Liga-Modus inbegriffen.

Dank Korruption und furchtbar verhängnisvoller Organisationsfehler segnet Speedball im Jahre 2095 das Zeitliche. Fünf Jahre später erwacht das Fieber jedoch wieder und Speedball 2 entsteht. Das 1991er Speedball-Remake bietet eine größere, schönere Arena, zwei Ligen mit noch härteren Schlägern und sogar einen Transfermarkt mit den ultimativen Endzeitsportlern. Euer Team trägt den bezeichnenden Namen "Brutal Deluxe". Neben vielerlei Extras ist das Spielfeld mit Punktemultiplikatoren und elektrischen "Ball-

fallen" gespickt.
Dank stilvoller Grafik, gewaltlüsternder Zuschauerkulisse und hervorragender
Spielbarkeit machen beide
Speedball-Teile unheimlichen
Spaß (vor allem zu zweit) und
vermitteln den Endzeitflair wie
kein anderes Sportspiel.



Twilight 2000

Wir Deutschen können's scheinbar nicht lassen. Wenn es nach dem Softwarehaus "Paragon" geht, stecken wir, passend zur Jahrtausendwende, die Zündschnur an, die unseren Globus in eine atomare Wüste verwandelt. Nach erfolgreich abgeschlossener Wiedervereinigung erholt sich Deutschland Ende 1995 von den finanziellen Schwierigkeiten des Zusammenschlusses und schwingt sich zur ultimativen Wirtschaftsmacht des beginnenden 21. Jahrhunderts auf. Im ehemaligen Gebiet Ostpreußens wird das "Heim ins Reich"-Gebrüll der Volksdeutschen immer lauter. Ein handfester Bürgerkrieg entbrennt - bis deutsche Panzer wieder die Grenze nach Polen überschreiten. Derweil kämpfen die Uberreste der Sowjetunion gegen eine chinesische Invasion ums Überleben.

In der beginnenden Hitze des dritten Weltkriegs finden einige übereifrige Generäle aller Parteien die Lösung ihrer Probleme: Sie drücken den roten Knopf und zünden ein paar "kleinere" Atomsprengköpfe. Im vom radioaktiven Staub dunstig umwölkten Dämmerlicht des Jahres 2000 (deshalb auch der Name Twilight 2000) reißt ein Ex-Fürst die Macht an sich. Nur eine Handvoll Soldaten aller Nationen können dem bösen Baron das Handwerk legen. Die postatomare Trübsinnigkeit des Paragon-Rollenspiels sackt, dank erschreckend realistischer Story, gleich vier Atomsymbole für die gelunge-Endzeitatmosphäre ein. Leider bleibt der Becquerelfaktor für den Spielspaß weit hinter der gehobenen Halbwertszeit von Geschichte und technischer Aufmachung zurück.



im Zwielicht des Atomkriegs



Die Story ist toll, das Spiel eher mäßig.



Endlich! Die Supermesse für Computerspiele!





KölnMesse

08.10.1992 10:00-18:00 Uhr 09.-11.10.1992 9:00-18:00 Uhr

Die große Entertainment-Show für Amiga, PC, ATARI-Lynx, Nintendo und SEGA jetzt im Verbund der



Neuheiten · Informationen · Erlebnisse

Die CSS ist eine Verkaufs- und Präsentationsmesse, auf der Sie die AMIGA-Messe AMIEXPO, die ENTERTAINMENT'92, PC-EXPO, PERIPHERIE-EXPO und die MULTIMEDIA-EXPO in insgesamt fünf Hallen erwarten.

Unter der Schirmherrschaft von:

AMIGA Play Video Games Power Play

Informationen und Ausstellerunterlagen erhalten Sie bei:



AMI Shows Europe GmbH Bachemer Landstraße 45 5000 Köln 40 Fax: 02234-24411

Eintrittspreise ENTERTAINMENT'92 (nur an der Tageskasse):

Schüler/Studenten: DM 6,00 Erwachsene: DM 10,00

Eintrittspreise für die CSS (Eintritt zu allen Messen der CSS): DM 12,00 Vorverkauf DM 10,00 Schüler/Studenten: DM 17,00 Vorverkauf DM 15,00 Erwachsene:

Coupon

Hiermit bestelle ich __Schülerkarten á 10,00DM Erwachsenenkarten á 15,00DM für die CSS. Ein Scheck liegt meiner Bestellung bei. Bitte einsenden au: AMI Shows - Postfach 46 02 37 - 5000 Köln 40 Name:

Straße:

PLZ,Ort:_

Prinzenrolle



Eine erfrischende Umsetzung fürs Super NES

Prince of Persid

Prinzen haben's nicht einfach. Schon gar nicht im Orient, und dann erst recht nicht, wenn sie eine Maid lieben, die bereits an jemand anderen versprochen wurde. Solche Individuen werden dann unverzüglich in den nächstbesten Kerker geworfen, während man dem Frauenzimmer ein Ultimatum stellt: Heirate den Bösen oder stirb. Und während das Fräulein beschäftigt Vorund Nachteile ihrer Möglich-

keiten erörtert, läßt der jugendliche Heldenprinz nichts unversucht, sich aus dem Kerker zu befreien.

In Prince of Persia übernehmt Ihr die Rolle solch eines Recken und schlagt Euch durch zahlreiche Höhlen- und Palast-Levels, um am Ende die orientalische Schönheit zu befreien, die ihr Dasein solange im Schlafzimmer des Bösewichtes fristet. Die Levels sind in mehrere Bildschirme unter-

Nach gut zwei Dutzend Bildschirmen sind die Levels geschattt



Die Steuerung bringt mich noch ins Grab. Ein kleiner Fehltritt, eine einzige Nanosekunde Unachtsamkeit und man stürzt in eine Schlucht — tot. Für manche (Martin) mag die Bewegung ja — intuitiv sein, ich finde sie jedenfalls übertrieben sensibel. Ein

paar Pixel mehr Spielraum und Großzügigkeit auf engen Plattformen hätten nur positiv zum Gameplay, das an sich sehr solide und ausgewogen ist, beigetragen. So beginnt man tausendmal denselben Level
und tastet sich von
Mal zu Mal durch mehr
Bildschirme. Das ist
zum einen zwar ziemlich motivierend, andererseits frustet ein
falscher Schritt um so
mehr. "Aaaargh! Das
nächste Mal muß es
klappen!" Prince of
Persia ist ein Spiel für

geduldige Jump'n'Run-Entdekker, die sich durch keine Umweltereignisse aus ihrer Ruhe bringen lassen, nicht zuviel Abwechslung erwarten und von Haus aus eine große Portion Geduld mitbringen.



Die Animationen des Helden sind traumhaft flüssig...



teilt, auf die Ihr aus einer seitlich leicht schrägen Perspektive schaut. Wie in ähnlichen Jump'n'Runs auch, werden Euch verschiedene Hüpf- und Kletterproben abverlangt. Als äußerst sensibel stellt sich dabei die Steuerung heraus: Mit verschiedenen Geharten könnt Ihr das Heldensprite bis auf den Pixel genau an den Rand einer Schlucht positionieren um — ebenso millimeterpräzi-se — einen Satz über selbige zu machen. Ähnlich schwierig wird's, wenn Ihr Schluchten hinunterklettert: herantasten bis zum Abgrund, vorsichtig umdrehen und mutig nach unten steigen. So müßt Ihr häufig an einem Level üben, um alle Gemeinheiten kennenzulernen und zu umgehen. Habt Ihr

ersteinmal einen Säbel gefunden, kommen den Klettertests noch Fechtduelle hinzu. Mit Hilfe eines besonderen Trainingmodus' könnt Ihr aber auch die vorher fleißig üben. ri

Genre: Action-Adventure
Herstetler: NCS
Zirka-Preis: 130 Mark
Testmuster: Traumfabrik
SUPER NES 72 %

Grafik. 63% Sound: 56%
Schwierigkeit: schwer
Besonderheiten: Japanimport,
Paßwort

Mega Drive • Master System • GameGear Game Boy • S. Nintendo • NeoGeo

VIDEO-SPIEL-ECKE

DER KONSOLEN-SPEZIALIST IN WIEN

Telefon 0222/330-46-70

A-1200 Wien • Allerheiligenplatz 18 von 10-12 und 14-18 Uhr, Samstag geschlossen.

Flying Carpet Software

Ihr Softwareversand in Österreich

Aktuelles für PC und Amiga immer lagernd. Direkte Bestellung möglich! (System angeben)

Gratiskataloganfordern!

Postfach 38 · 1204 Wien · FAX (1) 330 77 23

Binnen 24 Stunden geht die Post ab!



RAM-Karten RAM-Karte, 512 KB, Uhr, Schalter für AMIGA 500 RAM-Karte, 1MB für AMIGA 500 Plus RAM-Karte, 2MB intern für AMIGA 500 RAM-Karte, 2MB intern für AMIGA 2000 RAM-Box 8 MB mit 2 MB bestückt extern für A500	49,- DM 99,- DM 219,- DM 249 DM 298 DM
Laufwerke Laufwerk 3,5" extern für jeden AMIGA Laufwerk 5,25" extern für jeden AMIGA Laufwerk 3,5" intern für AMIGA 500 Laufwerk 3,5" intern für AMIGA 2000 Laufwerk 3,5" Teac 1,44MB für AT's Laufwerk 5,25" Teac 1,2MB für AT's	119,- DM 129,- DM 99,- DM 99,- DM 89,- DM 119,- DM
Festplatten 50 MB Quantum + 2MB RAM extern für AMIGA 500 50 MB Quantum-Filecard intern für AMIGA 2000 Aufpreise:105 MB 300DM, 240 MB 900DM, 425 MB	898,- DM 698,- DM 1400 DM
Monitore und Graphik SuperVGA-Karte 512KB 1024x768 SuperVGA-Karte 1 MB 1280x1024 70Hz Flickerfixer für AMIGA 2000 oder AMIGA 500 Multifrequenz-Farbmonitor 14" 1024x768, 0.28 dots Eizo F550i Farbmonitor 17" 1280x1024, 0.28 dots Monitor Commodore 1084S D2 neuestes Modell	99,- DM 199 DM 268,- DM 548,- DM 2298 DM 448,- DM
Wunsch-PC zu teuer? Nicht mit uns!	ab 598,- DM

Bitte fordert unsere kostenlosen Komplettinformationen an. (Leistungsinfos, aktuelle Mailings, Prämienliste, Satzung)

Telefon: 02 09 / 49 58 04 Fax: 02 09 / 49 58 41

Club der Computerfreunde e. V.

4650 Gelsenkirchen · Pothmannstraße 14

698,- DM Commodore Amiga 500 748.- DM Amiga 500 Plus, 1 MB RAM, neueste Version Amiga 600, 1 MB RAM, neueste Version Amiga 600, 1 MB RAM, 30 MB HD, neueste Version Amiga 2000 D neueste Version mit Betriebssystem 2.x 798.- DM 1148.- DM 1148.- DM 3498.- DM Amiga 3000, 25 MHz, 6 MB RAM, 52 MB Quantum 49.- DM Software für PC's Windows 3.0 Windows 3.1 149.- DM, MS-Dos 5.0 149.- DM ab 49.- DM Software für den Amiga The Simpsons 49.- DM, Appetizer (Text, Graphik. Spiel)
DPaint III 69.- DM, Real 3D Beginners Version
Scala 500 198.- DM, Scala professional 1.13
Videonachbereitungssoftware und passende Hardware 49.- DM 99.- DM ab 598.- DM Zubehör und Modems Kickstart 2.x original ROM 99.-DM, Kickstart 1.3 ROM 49.- DM Umschalteplatine passend für oben aufgeführte ROM's US Robotics Modems 16800 bps, verschiedene Modelle 29.- DM ab 1398.- DM Bei speziellen Wünschen einfach nachfragen. Wir besorgen fast alles! 3 Jahre Garantie erhaltet Ihr bei uns auf alle gekauften Produkte. Hammerpreise durch Einkaufsgemeinschaft. → Keine langen Wartezeiten bei Kauf oder Garantie.
 → Gerät defekt? Unverzüglicher Austausch!
 → Schulungsseminare • PD Tausch • Messebesuche Clubtreffen • Wettbewerbe • Erfahrungsaustausch Hotline • Clubkontakte • Inzahlungnahme von Altgeräten
Hardware-Updates z.B. Motherboardtausch ab 249.- DM
Haben Sie Probleme mit anderen Verkäufern?
Testen Sie uns! Sie werden zufrieden sein. Das alles für nur 5.- DM im Monat. Fordert einfach telefonisch oder schriftlich unsere unverbindlichen Info's an.



Einige Hintergrundfiguren sind sogar anlmiert

Street Fighter 2

ährend Super-NES-Be- | sitzer auf die Umsetzung von Street Fighter 2 warteten, entwickelte sich der Spielhallenautomat weltweit zum Superrenner. Mittlerweile ist die 16 MBit dicke Umsetzung endlich da: In The World Warrior treffen sich zwölf dubiose Gestalten aus verschiedenen Kulturen und prügeln sich durch unzählige Duelle. Ihr könnt zwar auch allein nacheinander gegen die Computerfighter antreten, dennoch ist der Zwei-Spieler-Modus die größte Herausforderung. Nach der Wahl der Muskelpakete und des Aus-(Schauplätze tragungsortes rund um die Welt) werden Handicap-Stufen für jeden einzel-

nen Kämpfer ausgesucht. Damit können dann zwei unterschiedlich geübte Spieler trotzdem fair gegeneinander antreten. Der Kampf besteht aus maximal drei Runden; wer zwei gewinnt, ist Endsieger. Einige Dutzend Schläge, Tritte und Würfe kommen dabei schon zur Anwendung. Alle sechs Feuertasten werden benutzt und geben mit entsprechender Richtungsangabe mittels des Steuerkreuzes und der Position der Spieler zueinander eine ausgefeilte Bewegung. Dabei dürfen Extraspezialschläge für jeden einzelnen Helden natürlich nicht fehlen. Der brasilianische Urwaldmensch Blanka elektrisiert bei-

dicap-stulen full jeden einzer- mensch Blanka eiektrisien bei

Street Fighter 2 ist eine absolut geniale Umsetzung des begehrten Automaten. Alle Features wurden astrein adaptiert und vermitteln ein irres Spielgefühl. Freilich, wer von Prügelspielen nichts hält, kann sich nicht sonderlich für die schier unbe-

grenzten Schlagvariationen begeistern. Wer allerdings einen klitzekleinen Faible für Duelle hat, kommt im Zwei-Spieler-Modus von Street Fighter 2 voll auf seine Kosten. Je länger man seinen Kämpferfavoriten kennen lernt, um so genauer entdeckt man seine Stärken und Schwächen. In der Kombination mit anderen Figuren ergeben sich immer neue optimale Schläge. Hinzu kommt eine abwechslungsreiche Hintergrundgrafik mit liebevoll-dezenten Animationen und stimmungsvollem Sound. Solospieler kommen natürlich auch nicht

zu kurz. Vier extraschwere Muskelmänner fordern Euch zusätzlich heraus. Wem Street Fighter 2 nicht auf Anhieb gefällt, der soll die Finger von Prügelspielen lassen; in dieser Sparte bleibt die Automatenadaption ungeschlagener Meister, der seinesgleichen sucht.





spielsweise seine Feinde oder stürzt sich wie ein suizider Rammbock in den Gegner. Die Ninja-Anwender unter den Kämpfern vollbringen wahre akrobatische Kunststücke. Chun Li macht einen Kopfstand, schwingt Ihre Beine wie ein Rotor und fliegt die Kampfbahn entlang. Über Sieg, Niederlage und unentschiedene Kämpfe wird selbstverständlich genau Buch geführt.

Genre: Prügelspiel
Hersteller: Capcom
Zirka-Preis: 200 Mark
Testmuster: Fandango

SUPER NES 89 %

Grafik: B3% Sound: 67%
Schwierigkeit: einstellbar
Besonderheiten: Japanimport,
ein bis zwei Spieler

Sp

FUNNY-SOFTWARE

Inh. Oliver Heck

Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99,7000 Stuttgart-Feuerbach

Telefon 07 11 - 8 56 85 34 - 85 03 25 - 8 17 99 95

Fax 07 11 - 8 17 99 95 - Btx *Funny-Software # Ladengeschäfte:

Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

Schreiberstr. 18, 7800 Freiburg • Storchenstr. 5b, 7080 Aalen • Georgswall 3, 3000 Hannover

Bestellservice:

Bayern: München Baden: Freiburg Württemberg: Aalen N-Sachsen: Hannover Hessen: Frankfurt Saarland: Homburg 12-18 Uhr 10-18.30 Uhr 0761/382590 089/761908

10-18.30 Uhr 07361/680663 10-18.30 Uhr 0511/321796

12-18 Uhr 069/613282 14-18 Uhr

06841/64587

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr – Preisänderungen vorbehalten – Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 9.50 – Eilzuschlag 7, – Ausland: Nur Scheck, Vorauskasse + 21, - Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit

SEGA MASTER	
Master System II Incl. Sonic	194.00
Master System II	144.00
Alex Krdd 4	84.95
Astanx	94.95
Back to the Fulure 2	B4.95
Basketball Nightmere	84.95
Bubble Bobble	94.95
Danald Duck (Dine Caper)	94.95
Ghostbusters	84.95
Indiene Jones	94.95
Laser Ghost	94.95
Micky Mouse	94.95
Pro Westling	64.95
	50.00
Soldermann	94.95
The Flintstones	84,95
Wonder Boy 3	84.95

Back to the Future 2 Basketball Nightmere Bubble Bobble Donald Duck (Dine Caper) Ghostbusters Indians Jones Laser Ghost Micky Mousa Pro Westlling	84,95 94,95 94,95 84,95 94,95 94,95 94,95
Spidermann The Funtstones Wander Boy 3	94,95 84,95 84,95
SEGA MEGA DRIVE Mega Drive d. o. Spiel (d.) Mega Drive sncl. Sonic (d.) Mega Drive Action Replay	269,00 324,00 149,00

SEGA MEGA DRIVE	
Mega Drive d. o Spiel (d.)	269,00
Mega Drive incl. Sonic (d)	324,00
Mega Orive Action Replay	149,00
Arch Rivals	99,95
David Robinson Supreme Court jap.	84,95
E-A Eishockay	129,95
F-22 Interceptor	111,95
Fire Musterig jap.	86,95
Ghols'n Ghosts	121,95
Golde Axe 2	111,95
Kid Chamaleon	112,95
Kings Bounty	101.95
Mickey Mouse 2	121,95
Olympic Gold	104,95
Phantasy Star Iti	124,95
Phelios	111,95
Road Rast	111,95
Quack Shol	111,95
Shadow of the Baast	131,95
Sonic	111,96
Splatterhouse 2	111,95

Pssst, wir ver	reinen a
Taz Menie Toki Two Crude Gedes US Wrestla War Wonderboy 5 US	95.95 119,95 109,95 111,95 119,95
SEGA GAME GEAR Game Gear Grundgerål Game Geas Incl. Sonoc » Netzled TV- Adapter Mester-Gear-Adapter Ake Battler Chessmastlar Donald Duck Dragon Crystal Fantasy Zone	289,00 344,00 196,00 57,95 78,95 76,95 67,95 59,95

SEGA GAINE GEAR	
Game Geor Grundgerfal Game Gees inks, Sons: + Netziell TV. Adopler Mester-Geral-Adopter Axe Battler Chesamastar Doreald Duck Tingon Grystal Gibo Gibo Weckey Mouse Pengo Payponic World	289,00 344,00 196,00 57,95 78,95 76,95 67,95 67,95 67,95 67,95 57,95
Shinobl Spidarman Super Goll jap. Super Monraco G P. Faru Buto Action jap. The Berliner Wall Jap Minte-Gaur Konder Boy Woody Pop	74,95 82,95 54,95 57,95 54,95 87,95 87,95 57,95
NINTENDO	

NINTENDO	
Nintando Super Sel NES Entertainement sel A Boy and his Blob	

auch! Teuflisch, oder?...

Turbo Racing	109,95
GAME BOY	
Gameboy Incl. Tetris Acou + Netztell Caseboy Gameboy-Lumpe Gameboy-Foffar Gameboy-Foffar Gameboy-Foffar Gameboy-Tashen Adventura Island Alleyway All Star Challenge 2 Amezing Spidarman Batman 2 Battislowde Boomers Adventure Boomers Adventure Castievania Castievania Couble Dragon II Duck Tales Fi Race & Seieler Ad	156,95 6B,95 24,95 34,95 69,95 47,95 67,95 67,95 67,95 67,95 67,95 67,95 67,95
Final Fantasy Final Fantasy Adv	87,95 87,95

aber nur in	unseren	Ladengeschäften!



Turn and Burn	67,95
WWF Superstars	59,95
ATABI LYNX	
Lynx Grundgeräl	198.00
Lynx Tascha groß	44.95
lynx Adapt. Zig Anz	34,95
Lyna Nelzlail	24,95
Blua Lightning	69,95
California Gamas	74.95
Chockered Flag	87,95
Chips Challange	69.95
Etaktrocop	69,95
Hard Driving	79,95
Ishido	77,95
Klau	74.95
Pac-Land	77,95
Paperboy	74.95
Road Blasters	74,95

	SEGA MEGA DRI	VE.	
	Grundgerät deutsch		279,-
	Grundgerät deutsch mit	Sonic	329,-
l	Infrarot Joypads		99,-
١	Japan Adapter		35,-
	ca. 150 Titel lieferbar		
	Abrahams Battle Tank	us	109,-
l	Arch Rival	us	109,-
	Bart v.s. Mutants	นร	109,-
١	Chuck Rock	us	119,-
	Desert Strike	us	109,-
	Devilish	jp	99,-
	Eswat	jp	49,
	Ferrari Grand Prix	US	109,-
	John Madden 92	us	99,-
l	Kid Chameleon	dt	115,-
	Krusty's Fun House	us	109,-
	Megapannel	jp	39,-
	Mickey Mouse	jp	79,-
	Midnight Resistance	jp	59,-
	Musha Aleste	us	99,-
	Olympic Gold	US	119,-
	Outrun	jp	59,-
	Phantasy Star 2	us	125,-
	Robinson's Basketball	us	109,-
	Rolling Thunder 2	us	119,-
	Slime World	jp	89,-
	Splatterhouse 2	us	119,-
	Long Raiser	us	119,-
	Wonderboy 3	jp	49,-
	Wonderboy 5	us	119,-

SUPER NES		
Super NES incl. Mario		499,-
Ab August Super NES		
Deutsch Pal		329,-
Adams Family	us	129,-
Actraiser	us	139,-
Birdie Rush	jp	129,-
F-Zero	US	129,-
Final Fight	US	129,-
Formation Soccer	US	139,-
Final Fantasy 2	us	139,-
Krusty's Fun House	US	129,-
Lemmings	us	129,-
Romance 3 Kingdom	us	139,-
Rushing Beat	US	129,-
Soul Blader	jp	119,-
Smash TV	jp	119,
Super Aleste	Jp	149,-
Super Ghouls'n Ghosts	US	129,-
Top Gear	US	129,-
WWF Wrestling	us	129,-

Zelda 3

	GAME BOY		
	Game Boy		149,-
	Batterieset		69,-
	Light Boy		55,-
	Adventure Island	đt	69,-
	Baloon Kid	US	59,-
	Bubble Bobble	dt	69,-
	Hook	us	69,-
	Mega Man 2	us	69,-
	Monopoly	us	69,-
ĺ	NBA Baskettball 2	us	69,-
Į	Prince of Persia	us	69,-
ı	Probotector	dt	69,-
į	Sagala	jp	49,-
l	Spanky's Quest	dt	69,
	Tiny Toons	US	69,-
	Track Meet	us	69,-
	Turn & Burn	us	69,-
	Turtels 2	dt	69,
	WWF Superstars	dt	69,-

Video- und Computerspiele Herzogstraße 2, 8000 München 40 Tel. (0 89) 344 388 Fax (0 89) 344 377 Versand und Ladengeschäft. Versand per Nachnahme + 7,-EINER SPIELT IMMER

PC		
Aces of the Pacific		99,-
Epic		89,-
Das Schwarze Auge	dt	99,-
Der Patrizier	dt	99,-
Monkey Island 2	dt	99,-
Ultima 7		99,-
Ultima Underworld		99,-
Amiga		
Fire & Ice		75,-
Mad TV	dt	85,-
Monkey Island 2	dt	99,-
Pacific Islands		79,-
Parasot Stars		69,-
Special Forces		89,-

LT IMMEN					
	SEGA GAME GEAR				
	Grundgerät deutsch		289,-		
	TV Tuner		195,-		
	Netzteil (Original)		29,-		
	Batterle Pack		85,-		
	Master Gear Conv.		49,-		
	Alien Syndrom	jp	69,-		
	Ax Battler	dt	69,-		
Ì	Crystal Warrior	US.	79,-		
ı	Donald Duck	dt	75,-		
ı	George Foreman Boxing	us	79,-		
ı	Olympic Gold	US	79,-		
ı	Sonic	dt	75,-		
ı	Spiderman	US	75,-		
١					



	NES	
1	Adventure Island 2	109,-
ı	Batman	89,-
ı	California Games	89,-
ı	Chip'n Chap	95,-
	Corvette ZR-1	99,-
١	Dragon's Lair	79,-
ı	Familie Feuerstein	99,-
١	Gremlins 2	89,-
١	Hook	99,-
ı	Hunt for Red Oktober	109,-
١	Hyper Soccer	99,-
ı	Joe & Mac	99,-
	Little Nemo	79,-
i	Marble Madness	89,
	Mega Man 3	99,-
	Mario 3	99,-
ı	Star Wars	109,-
ı	Terminator 2	99,-
	Time Lord	89,-
	Totaly Rad	99,-
	Neo Geo	
	Grundgerät RGB mit	
	Memory Gard	779,-
	Joyboard	135,-
	Last Resort	319,-
	Robo Army	299,
	Fatal Fury	299,-

Achtung! Achtung! Achtung! Achtung! An- und Verkauf von gebrauchten Neo GeoSpielen. Immer gebrauchte Titel auf Lager.

Artikel	AM	PC	
A-Train		99,90	
Aces of Pacific		89,90	
Addams Family	64,90		
Castles	69,90	76,90	
Civilisation	84.90	99,90	
Cool Crok Twins		80,90	
Oas schw. Auge	76,90	89,90	
Oune	69,90	82,90	
Oynablaster	69,90		
Epic	69,90	82,90	
Fire and Ice	64,90	-	
Global Effect	69,90	75,90	
Gobliiins	69,90	76,90	
Grand Prix Unl.	-	76,90	
Heimdali	76,90	76,90	
Hook	64,90	89,90	
Indi 4	-	89,90	
Ishar	-	89,90	
Jaguar XJ 220	64,90	-	
Jim Power	64,90		
Knight of Sky	84,90	94,90	
Legend	69,98	76,90	
Links	82,90	89,90	
Monkey Island 2	89,90	89,90	
Pacific Island	69,90	76,90	
Rampart		82,90	
Sensible Soccer	64,90	-	
Sim Ant	76,90	89,90	
Space Max	69,90	76,90	
Vroom	64,90		
Ultima 7	-	89,90	
Lösungen: 0M 29,90			

Game-Boy, Mega-Orive und andere Spiele auf Anfrage!!

Versandkosten: NN 9,00, VK 4,00

Kilianstraße 9, 8752 Gunzenbach Telefon 060 29/71 92

LYNX-VERSAND VIDEOSPIELE Computer-Software

Schevenstr. 24 4650-Gelsenkirchen ත 0209 207222 ත von 17 - 20 UHR

Kleinster Versand **DEUTSCHLANDS** ATARI-LYNX **GAME-BOY** SUPER NES SEGA - PRODUKTE US-IMPORTE **EURO-MODULE**



MD-GAMES AUGUST 1992 SUPER SMASH TV 123,- DM LEADER BOARD GOLF 112,- DM Stand: 07.92

NACHNAHME + 6 DM Ab 100 DM nur NN FAX: 0209 207222 THE THE PARTY OF T

drück mich, Dergute Qui piepte das Telefon.

Komm

Das ließ er sich nicht zweimal sagen: **0190 190 077**. Auf einmal war er Geheimagent in NY, dann legte er sich mit Moskitos an **0190 190 690** und schließlich geriet er total ins Abseits 0190 190 501.

SEGA-MEGA SUPER NES



NINTENDO PC-ENGINE

49 -

Der Videoversand in Hamburg

NewPoint GmbH • Brennerhof 6 • 2000 Hamburg 74

(MEGA DRIVE)

SnlatterHouse II 109.-

Desert Strike

Steel-Empire

Tazmania

99.90 1943

89,90 Man IV

109,- Tom&Ja.

Mega

(NES)

SUPER NES

209.- Gunhead

Street Fighter II 109,-Parodius 149,- IV 149 - Speed Hook 119.- Dinosaurs 149.- F-Soldier 49.-

Wir liefern per NN DM 10,-/Express DM 15,-Druckfehler und Preisirrtum vorbehalten/Ladenverkauf n. Abspr.

Tel. 040/7890108 • Fax 7890138

videospiele/tests____

Zum Kugeln



Nach Marble Madness und Rock'n'Roll - Murmel als Hauptdarsteller

Camel

urmeln im Dauerstreß. Nachdem peppige Kugeln in den Klassikern Marble Madness und Rock'n'Roll die Hauptrolle spielten und wir die Kugelhelden durch verzwackte Levels steuern mußten, sind im neusten Super Nintendo-Modul Cameltry die Plätze vertauscht. Statt der Kugel steuert Ihr das komplette Labyrinth! Wie das geht? Ganz einfach: Per Joypad rotiert Ihr das Labyrinth wahlweise im oder entgegen den Uhrzeigersinn um eine imaginäre Achse. Die Kugel rollt immer zum unteren Rand des Bildschirms und kullert dabei in alle Ecken, Winkel, Gänge sowie Räume, die der Spieler nach unten dreht. Ziel ist es, innerhalb eines Zeitlimits den Parkur zu beenden und die Murmel heil ins Finish zu bringen. Einige Spezialfelder harren natürlich unterwegs auf die Kugel. Ein paar Felder verhei-Ben einen saftigen Punktebonus, andere ziehen wertvolle Zeit ab oder spendieren ein

paar Extrasekunden. Einige Spielstufen erinnern entfernt an einen Flipper mit Bumpern und allem anderen Schnickschnack, der zum Punktesammeln dient. Je nach Level (vier unterschiedliche Welten stehen zur Wahl) sind die Wege enger oder enden gar in einer Sackgasse. Präzises Drehen des Labyrinthes und geschicktes Joypad Timing ist angesagt. ri

fun

Ami

Rü

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Taito

Zirka-Preis: 130 Mark Testmuster: Dynatex

SUPER NES

Sound: 60% Grafik: 43%

Schwierigkeit: leicht

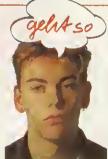
Besonderheiten: Japanimport

Zu Begin macht Cameltry tierisch Laune - vor allem der witzige Grafikeffekt häll den Spieler an den Monitor gebannt, Zudem ist das Kugelverhalten sehr realistisch und erinnert mit seinem Herumgehüpfe an den Ball eines Flippers. Spätestens nach

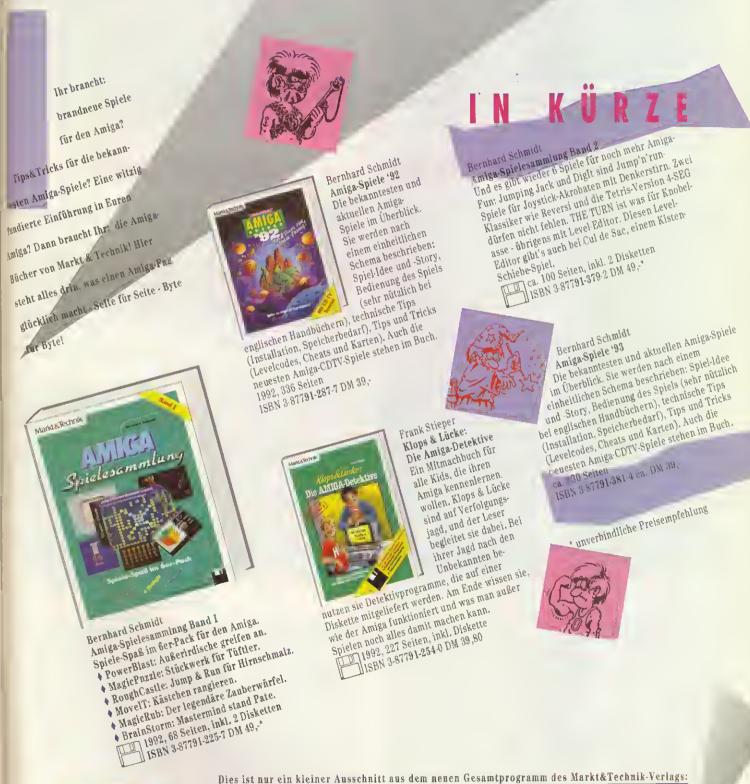
der Halbzeit von rund 30 Leveln wird's öde. Immerhin kommen sehr wenig orignelle neue Felder

hinzu, lediglich die Parkurs werden etwas kniffliger, und das Zeitlimit schrumpft auf ein absolutes Minimum. Richtige Kugelabwechslung wird auf Dauer nicht geboten. Cameltry lebt von der, zugegeben witzigen, Idee mit dem Drehen des Labyrin-

thes und dem dazugehörigen Grafikeffekt - für Langzeitmotivation ist das nicht genug.



AMIGA-FANS AUFGEPASST! MIT DIESEN BÜCHERN KOMMT IHR DURCH JEDES SPIEL!





Dies ist nur ein kleiner Ausschnitt aus dem neuen Gesamtprogramm des Markt&Technik-Verlags:

Mehr als 500 Problemlösungen zu Hard- und Software warten auf Sie - jetzt bei Ihrem Buchhändler!

IHR PARTNER FÜR DEN MARKT DER ZUKUNFT.

Die dritte Dimension



Beeindruckend: flüssige Spleleranimationen plus 3-D-Parkett

ie Fähigkeiten des Super-Nintendo-Grafikchips hinsichtlich kleiner Zoomereien und Drehereien sind hinlänglich bekannt. Die Macher der Basketballsimulation Super Dunkshot vergötterten den 3-D-Chip augenscheinlich: Nicht nur das Parkett zoomt und dreht fleißig, sondern auch alle Spieler samt Basketball.

Zu Beginn wartet das übliche Auswahlmenü. Entweder Ihr spielt allein, gegen Euren Freund ein Trainingsmatch oder Ihr tretet sammt Sprite-Mannschaft gegen eine Crew der amerikanischen Profiliga an. Nachdem eine Mannschaft ausgesucht wurde, dribbeln die Recken auch schon aufs Parkett. Der ballführende Spieler wird dabei immer von hinten gezeigt. Ihr steuert den Spieler, der dem Ball am nächsten ist, könnt auf Knopfdruck aber zwischen Euren Mannen wechseln. Während der Angriffsphase paßt Ihr per Knopfdruck zum gewünschten Spieler oder

werft direkt in Richtung Korb. Neben dem normalen Korbwurf lassen sich fünf verschiedene Spezialwürfe (Dunks) aktivieren. Im Laufe des Spiels ist es weiterhin nötig, Auszeiten zu nehmen, um ermüdete Spieler auszuwechseln oder die Taktik zu ändern. Die Eigenschaften der Spieler sollten dabei berücksichtigt werden. Nach jedem Ligaspiel wartet glücklicherweise ein Paßwort.

Genre: Sport Hersteller: HAL Zirka-Preis: 130 Mark Testmuster: Dynatex

SUPER NES

Grafik: 77% Sound: 58 %

Schwierlgkeit: leicht

Besonderheiten: Japanimport. eln bls zwel Spieler

Auf Teufel komm raus



Ein Tasmanier auf der Suche nach der nächsten Mahlzeit

az-Man

bervielfraß Taz, verfressener Comicstar aus den Vereinigten Staaten, gibt auf dem Mega Drive seinen Videospieleinstand. Im heimischen Tasmanien macht sich der vorsintflutliche Teufel auf die Suche nach dem verschollenen Riesenei im Nest der gewaltigen Tasmanischen Seeschwalbe. Da dieses unschuldige Ei eine großartige Mahlzeit (Ömelette) hergeben würde, beschließt der tasmanische Teufel, sich den Leckerbissen zu besorgen. Durch sechs Welten (unter anderem eine Fabrik, eine Eiswüste und eine Mine) geht die in alle Richtungen scrollende Eierjagd. Der von Euch gesteuerte Vielfraß darf auf angreifende Feinde hüpfen, sie mit einem beherzten Feuerstoß aus seiner großen Kehle verkohlen und nebenbei noch haarige Hüpfeinlagen bestehen. Auf Knopfdruck wird er sogar zum Wirbelwind. In einigen Welten warten kleine Rätsel (Hebel A in Raum B bedie-

nen). Berührt ihn einer der garstigen Gesellen, wird dem Teufel Energie abgezogen, die sich durch das Auffressen diverser Gegenstände jedoch wieder restauriert. Um die Eierhatz etwas zu erschweren, liegen ab und an Bomben auf Taz' Weg, die der Vielfraß natürlich gewohnheitsmäßig verschlingt. Es folgt eine kleine Explosion, die dem Tasmanier meist das Leben kostet.

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Sega Zirka-Preis: 110 Mark Testmuster: Theo Kranz

MEGA DRIVE

Grafik: 63 % Sound: 33 % Schwierigkeit: einstellbar Besonderheiten: US-Import

Augen auf und staunen. Super Dunkshot haut mit der grafischen Darstellung des Spielfeldes gehörig auf den Putz. Parkett und Spieler drehen und zoomen ausgesprochen flüssig und herrlich perspektivisch, zudem gibt's krachenden Zuschau-

mit Stampfeinlagen (Queen: "We will rock you") und Fanfarengeheul. Technisch

stimmt bei Super Dunkshot alles, spielerisch läßt es einige Reserven blicken. Die Steuerung entpuppt sich als durchdacht, läßt jedoch für eine Basketballsimulation zu wenig Aktionsmöglichkeiten zu. Passen, werfen, hochspringen das war's auch

schon. Trotzdem sollten sich alle Fans diesen grafischen Leckerbissen zulegen.

Ein origineller und hübsch animierter Held garantiert noch lange nicht für hochwertige Unterhaltung. Diese Erfahrung muß auch Taz machen:

Überwiegend schnucklige Grafik, niedliche Animationen und über zwei Dutzend freche Gags und

über einige Schlampereien hinweg. Neben der verkorksten Mu-



sik bekommt der Spieler bereits bei harmlosen Hüpfeinlagen die Folgen der schlechten Steuerung zu spūren. Springt Taz nicht pixelgenau ab, verfehlt er die angestrebte Plattform garantiert: Einmal in der Luft, ist er kaum noch zu steuern. Im Vergleich zu

witzige Extras täuschen nicht Chuck Rock schneidet Taz-Mania schlechter ab: Qriginell, aber unglücklich in Szene gesetzt.

Auspuff ahoi



Die Unterschiede zum ersten Super Monaco GP sind minimal

Super Monaco 2

achdem der erste Teil sämtliche Computer- und Videospieler begeisterte, entschloß sich Sega, einen Nachfolger zusammenzubasteln. Da heute fast jedes Rennspiel eine Partnerschaft mit einem Formel-1Raser eingeht, schnappte sich Sega Ex-Weltmeister Ayrton Senna. Sie verpflichteten ihn flugs vom nächsten Formel-1Parcour weg und stopften ihn als Digi-Senna mitsamt dem zweiten Super Monaco Grand Prix ins Modul.

So läßt sich denn auch die besondere Senna-Meisterschaft mit den Lieblingsstrekken des Brasilianers fahren. Die obligatorische WM fehlt ebenfalls nicht. Mittels Automatik-, 4-Gang- oder 7-Gang-Schaltung rast Ihr über die großen Formel-1-Kurse dieser Welt und kämpft fleißig um die Pole-position. Vor jedem Rennen gibt's Aufwärmrunden und Qualifikationsfahrten. Sitzt Ihr hinterm Lenker, seht Ihr die Rennstrecke, wie schon im er-

sten Teil, dreidimensional an Euch vorbeiflitzen. Berührt Ihr einen Mitstreiter, kostet Euch der kleine Unfall kostbare Zeit. Tachometer, Drehzahlmesser, Streckenübersicht sowie diverse Informationen erleuchten Euch neben einem Riesenrückspiegel in der oberen Bildschirmhälfte. Dank Batterie dürfen zwischen den Rennen Spielstände gespeichert werden.

Genre: Rennspiel
Hersteiler: Sega
Zirka-Preis: 110 Mark
Testmuster: Sega
MEGA DRIVE 70 %

Grafik: 71% Sound: 63% Schwierigkeit: leicht

Besonderheiten: Batterie

Ich habe mehr erwartet: Sega hat's in zwei Jahren nicht auf die Reihe gebracht, Super Monaco Grand Prix 2 mit innovativen neuen Features gegenüber dem Vorgänger aufzuwerten. Die Grafik ist etwas flüssiger, ansonsten beinahe identisch. Das

größte Manko liegt in der fehlenden Realitätsnähe. Man flitzt mit Vollgas um die Kurve, bremst höchst selten ab und kommt dazu noch besser um diese, wenn sie auf der Innenseite angefahren wird. Jeder Formel-1-Fahrer, der das nachmachen würde, brettert in die nächste Planke. Ansonsten übt das actionlastige, unfallträchtige Geschehen sei-

nen klassischen Reiz aus. Wer den ersten Teil besitzt, braucht auf den zweiten nicht zu sparen.





Die Erlebnismesse

Mehr als eine Messe: Beginnen Sie mit einem Rundflug im Airbus 320 im realistischen Airbus 320-Nachbau. Besuchen Sie kastenlase Seminare der größten Experten. Fachsimpeln Sie mit Gurus aus Deutschland und USA. Erleben Sie hautnah: ■ die riesige Actianwelt auf C64, Amiga und MS-DOS ■ Besuchen Sie die graßen Distributaren ■ Erleben Sie Premieren der heißesten Spiele live mit Nur auf der Warld af Cammadare mit Amiga ¹92, der einzigen van Commadare autarisierten Messe.

Die große Beratungsund Verkaufsausstellung

Eintrittskorten erholten Sie bei Kartenvorverkouf GmbH, Liebfrouenberg 52, 6000 Frankfurf 1 sowie in folgenden Korstodt-Filiolen:

1000 Berlin 42 - Sfeglifz -, Schloßstr. 7–10; 2800 Bremen 1, Obernstr. 5–33; 4600 Dortmund 1, Wesfenhellweg 30–36; O-8012 Dresden, Proger Str. 17; 4000 Düsseldorf, Schodowsfr. 93; 4300 Essen 1, Friedrich-Ebert-Str. 1; 2000 Homburg 1, Mönckebergstr. 16; 3000 Honnover 1, Große Pockhofstr. 39–45; 5000 Köln 1, Breite Sfr. 103–135; O-7010 Leipzig, Neumorkt 38; 8000 München 2, Neuhouser Str. 44; 8500 Nürnberg 1, Königstr. 14





Zum Würgen



Hoffentlich geht der Flecken wieder weg

utterhouse 2

latsch, schon klebt der Zombie an der Wand, Jetzt noch ein wohlgezielter Schwinger mit der Kettensäge und sein Mageninhalt fließt über den Bildschirm."

Zu früh gefreut, "Splatter"-Fans, wir befinden uns nicht im neuesten indizierten Video von Wes Craven, sondern tummeln uns in Namcos Splatterhouse 2, dem Metzelfilm zum Mitspie-Ien. Wie im PC-Engine-Vorgänger legt unser Held die Eishockeymaske an und prügelt sich durch acht monsterverseuchte Mega-Drive-Etagen. Für die nötige Motivation sorgt eine entführte Freundin, die ab und zu von verrottenden Zombies über unseren Weg getragen wird. Die leicht angegammelten Feinde werden entweder mit der blanken Faust, diversen Hartholzprügeln, Kettensägen oder abgesägten Schrotflinten vom Bildschirm entsorgt. Diese durchschlagenden Extrawaffen dürfen wir leider nur für begrenzte Zeit

einsetzen. Wenn die Zeit abgelaufen ist oder wir von einem Verblichenen berührt werden, machen wir in Handarbeit weiter - dann stehen vier Schlagvarianten zur Verfügung. Wer an einem der verkeimten Obermotze scheitern sollte, darf ein Paßwort eingeben und den Level auf eigene Gefahr erneut betreten.

Genre: Action Hersteller: Namcot Zirka-Preis: 110 Mark Testmuster: Theo Kranz

MEGA DRIVE 38º

Grafik: 41 % Sound: 45% Schwierigkeit: schwer Besonderheiten: US-Import

Das hat Namco gründlich in den bluttriefenden Sand gesetzt: Alle Elemente, die in der Automaten- und PC-Engine-Versionen für recht gepflegten Spielspaß sorgten, fehlen im neuen Versuch. Das die Feinde in selten dämlichen und unfairen Forma-

tionen über den Bildschirm wan- Vorher müssen wir uns mit stupiken, könnte man zur Not noch verschmerzen. Daß die Kollisions-

abfrage ungenau und das Level-Design von beispielloser Fantasielosigkeit zeugt, wird den echten "Splatterer" nicht abschrekken. Viel schlimmer ist die, im negativen Sinn, häßliche Grafik. Erst im letzten Abschnitt wird etwas Abwechslung geboten.

der Mauergrafik und den immer gleichen Monstern begnügen.

Der verlorene Schatz

Chuck Rock



Während auf dem Amiga bereits der zweite Teil in der Mache ist,

präsentiert sich Chuck Rock nun in seiner ursprüngtichen Fassung auf dem Mega Drive. Als braver Ehemann einer steinzeitlichen Wilden begibt er sich auf die Suche nach derselben denn alte Indizien sprechen dafür, daß sie entführt wurde. Durch fünf unterschiedliche Welten führt Chucks Rettungsaktion. Diese sind wiederum in mehrere Levels unterteilt, die Ihr alle von der Seite seht. Ihr tauft und springt auf steinzeitlichen Plattformen und haltet nach ebensotchen Kreaturen Ausschau, Eine Berührung und es ist aus. Chucks bedrohlichste Waffe ist ein kugelrunder Bierbauch, Per Tastendruck drückt Chuck sein Fernsehsessel-erprobtes Kreuz so blitzartig nach vorne, daß Monster von den Fettmaßen weggeschleudert werden.

Tatsächtich ist die Konsolenversion um die Steinzeitromanze wesentlich einfacher und besser besser zu spielen, in vielen Situationen auch fairer als das Computervorbild. Mega-Drive-Besitzer, die ein gutes Jump'n' Run schätzen, sollten sich Chuck Rock auf jeden Fall zulegen.



Auf der Suche nach seiner Braut ist Chucks Bierbauch ziemlich nützlich

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Virgin

Zirka-Preis: 120 Mark Testmuster: Virgin

MEGA DRIVE 79%

Grafik: 78%

Sound: 70 %

Schwierigkeit: mittel

Besonderheiten: -

Etagenblamagen

Corporation



Wenn das Mega Drive keine schnelle 3-D-Vektorgrafik darstelten

Vektorgrafik darstelten kann, dann sollte man die Finger von der Programmierung solch eines Spiels lassen. In der Umsetzung des Computertitet Corporation lauft Ihr durch das Cyber-Labyrinth einer Firma, die eine gefährliche Kriegsmaschinerie zusammenbastelt. Der grafische Gag: Ihr seht alles aus der 3-D-Sicht des Hauptdarstellers, nämtich einem bewaffneten Geheimagenten Eurer Wahl. Eure Aufgabe ist es, 16 Levels tang alles abzuschießen, was Euch vor das Fadenkreuz kommt. Angefangen von empfindlichen Sicherheitskameras über gefährliche Roboterwächter bis hin zu mutierten Androiden; in den Stockwerken wimmett es vor Monsterchen. Leider artet das Spiet in ein orientierungstoses Herumgekrieche aus, die Grafik fädt zum kollektiven Gähnen ein. Und wenn selbst das Joypad mitgähnt, wird die Steuerung ziemtich träge und unexakt. Sieht man von einigen besonders bösen Bösewichtern ab, ist so gut wie keine Abwechslung vorhanden. Höchstens ein Fanspiel für Leute, die gerne ein Roboter wären.



Praktisch: Das Fadenkreuz richtet sich automatisch aus.

Genre: Action-Adventure

Herstetler: Virgin

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Virgin

MEGA DRIVE 36 %

Grafik: 37 %

Sound: 40%

Schwierigkeit: mittel

Besonderheiten: —





Game Boy

Klassiker im Anmarsch: Mit Centipede wird ein wahrer Spielhallenopa von Accolade für den Game Boy umgesetzt. Wie im Arcade-Vorbild werden Tausendfüßler, die vom oberen Bildrand nach unten krabbeln, durch Beschuß in Pilze verwandelt — alle Spielelemente des Olides sollen auch in der Game-Boy-Variante ihren Platz



Zen — Intergalactic Ninja



Centipede

finden. Ob die gefräßige Spinne oder Extrapilz: Wer den Klassiker vergöttert, darf ab November auf Centipedes feuern, was der Trigger hergibt.

Von Konami kommt unterdessen Zen — Intergalactic Ninja angehüpft. Im Ninja Gaiden-Stil kämpft und hüpft Ihr Euch durch fünf Level. Auf der Suche nach dem ökologischen Oberterroristen haut Ihr Euch einen Weg durch Ölfelder, verlassene Fabriken und eine smog-verseuchte Stadt.

Game Gear

Segas Game Gear darf in Zukunft vor allem mit Umsetzungen des großen Megabruders gefüttert werden. In Super Off Road wird auf hügeligem Kurs fleißig um die Wette gefahren und gedrängelt, was die Stoßstange hergibt. In Super Monaco GP 2 wird zwar etwas weniger gedrängelt, dafür im Nachfolger des Klassikers Super Monaco GP unter den digitalen Augen Ayrton Sennas ordentlich auf die Tube gedrückt. Batman Returns verspricht hingegen eine wilde



Action- und Prügeljagd mit dem schwarzen Flattermann durch actionvollgestopfte Level. Wie im aktuellen Kinofilm müssen der Pinguin und Catwoman ausgeschaltet werden. Auch die Umsetzung des in dieser Ausgabe getesteten Taz-Mania gibt's noch dieses Jahr fürs Game Gear.

Lynx

Das Lynx wird in den nächsten Monaten vor allem mit Rennern aus der Computerspielbranche überhäuft. So darf es sich "Erstes Handheld mit Lemmings" nennen. Das Kultspiel des letzten Jahres enthält in der Lynx-Version so-

gar den genialen Zwei-Spieler-Modus. Ebenfalls auf Computern ein Hit und für das Lynx in Arbeit: Eye of the Beholder. Erste Bilder von SSIs grafisch beeindruckendem Rollenspiel versprechen schöne Grafik und noch niedlichere Monster. Weitere Neuigkeiten: Daemonsgate, Super Off Road und Dinolympics.



Super Monaco GP 2

The Best Jown... Sound IN SOUND So

- ◆ Absolut phantastisch, einmalig, irre... Der Soundsampler von Memphis Computer Products. So etwas war noch nie da!
- ◆ Digitalisieren von Geräuschen direkt von der Stereoanlage oder vom Mikrofon kann jeder Sampler – auch Editieren von eingespielten Sounds, vor- und rückwärts abspielen bei unterschiedlichen Geschwindigkeiten sind alte Hüte. Hier fängt TechnoSound Turbo erst an:
- ◆ Spezialeffekte wie Künstlicher Hall, Roboterstimme, frei definierbare Verfremdungen und vielfältig editierbare Echos bis hin zu Stereo-Echos, Ton-

lagen- und Phasenveränderungen, und vielem mehr sind absolute Spitzenklasse unter Soundsamplern!

- Und was andere können, beherrscht TechnoSound Turbo wie kein anderer Sampler: Sounds oder ganze Musikstücke nachträglich editieren, zoomen, vor- und rückwärts abspielen und wiederholen – alles ist kinderleicht.
- ◆ Nicht ohne Grund vergaben zahlreiche Fachzeitschriften ausschließlich Bestnoten in ihren Testberichten.
- Die extrem hohe Klangqualität von TechnoSound Turbo wird durch Digitalisierung mit bis zu S6 KHz in Mono, und bis zu 38 KHz in Stereo erreicht.
- Es erübrigt sich eigentlich zu erwähnen, daß die Technosound Turbo Hardware voll kompatibel zu anderer Samplersoftware ist, die Sie sicher nicht mehr benötigen werden
- TechnoSound Turbo läßt sich an jedem Amiga™-Computer betreiben.
 Am Amiga 1000 Adapter erforderlich.

Hardware und Software Komplett für nur DM 99,-

MEMPHIS COMPUTER PRODUCTS GMBH

Gortenstroße 11 ◆ 6365 Rodheim v.d.Höhe
© 06007/7091 ◆ Fox 06007 / 8749

MEMPHIS



Track Meet

Sportspiele, die verschiedene Disziplinen enthalten, haben im olympischen Jahr 1992 wieder Hochkoniunktur, Interplay's Track Meet geht jedoch einen etwas anderen Weg. Zwar wird in sieben olympischen Disziplinen um die Wette gerannt, geworfen, gesprungen und gestemmt; die Sportarten werden dabei jedoch gehörig auf den Arm genommen. Habt Ihr Euch im "Practice" Modus mit der rüttelähnlichen Steuerung vertraut gemacht (flinkes Knopfdrücken), lauern fünf Gegner, gegen die Ihr in folgenden Sportarten antreten müßt; 100-Meter-Lauf, Hürdenlauf, Stabhochsprung, Speerwerfen, Diskuswerfen, Weitsprung und Gewichtheben. In jeder Disziplin ist sowoht ein Ninker Finger als auch richtiges Timing vonnöten, um die frechen Gegner zu besiegen. So schwebt Fakir Swammi mittels fliegendem Teppich gen Ziellinie, Ninja Katana wirft statt des Speers seinen Shurikan und der Diskus von Irwin hat einen Raketenantrieb.

Track Meet bietet die Spannung eines Sportspiets à la Track'n Field, kombiniert mit unheimlich witziger Konkurrentenschar und lieblich gezeichneter Grafik. Die Animationen und grafischen Gags sind vom Allerfeinsten, der Sound kann sich ebenfalls hören tassen. Track Meet krankt jedoch an einem Problem, unter dem schon viele Sportspiele litten: Mit der etwas einfallslosen Steuerung kommt eine unsagbare Tortur auf die Feuerknöpfe und auf Eure Finger zu. Testmuster von Flashpoint. kn



Genre: Sport Hersteller: Interplay Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 75%

Sound: 60% Grafik: 70 %

Schwierigkeit: mittel



Boxxle

Und noch ein Sokoban. Und zwar in einer mega-harten Version. In zahtreichen Labyrinthlagerräumen muß Pakker Willy Frachtkisten an einen ganz bestimmten Platz schieben. Der Trick dabei: Die Kisten können nur ein Feld geschoben und nie gezogen werden. Beim Stapetn sollte Willy äußerst geschickt vorgehen, um sich keinen Weg zu verbauen. Sokoban Fans zuschlagen! Testmuster von Flashpoint.

Genre: Denkspiel Hersteller: FCi Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 69%

Gralik: 38% Sound: 59 %

Schwierinkeit: schwer



Hudson Hawk

Die fünf Leben von Fassadenkletterer Hudson Hawk sind genauso schnell verbraucht wie die Geduld des Spielers. Selbst mit geschuttem Auge und Game Boy-gestählten Reflexen sind viele unfaire Stellen im Spiel nicht zu schaffen -So wird ein simpet aufgebautes Spiel künstlich schwer gemacht. Der einzige Lichtblick in den drei langweiligen Plattformmissionen ist die nette Grafik. Testmuster von Flashpoint.

Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Sony/imagesott Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 53%

Gralik: 64% Sound: 61%

Schwierigkeit: schwer



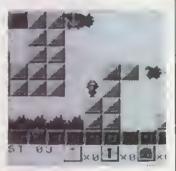
Hinter dem klangvollen Namen Turn & Burn verbirot sich die Game-Boy-Variante von Microproses F-15 Strike Eagle-Simulation. Angesichts der technischen Gegebenheiten haben die Programmierer Beachtliches geleistet: Turn & Burn sieht nicht nur nett aus, sondern spielt sich auch gut. Natürlich verkümmert die Originalsimulation auf dem Winzschirm zum Actionknaller, triggerfreudige Ballertans dürfen zugreifen.mh

Genre: Action Hersteller: Microprose Zirka-Preis: 100 Mark

GAME BOY 62%

Gralik. 69% Sound: 46%

Schwierigkeit: mittel



Nail 'n Scale

Ein kleiner Ktempner (ausnahmsweise nicht Mario) sucht in zahlreichen Action-Levels verzweifelt den Ausgang. Überall wuseln grauenhafte Insekten herum, die unserem Helden ans Leben wollen. Die einzige Waffe des Handwerkers: unendliche viele Gummi-Sauger, mit denen er sich seinen Weg bahnt oder die Aliens betäubt. Nail'n'Scale ist überdurchschnittlich gut, auch wenn Mario sicher nicht arbeitslos wird. ri

Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Data East Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 74%

Grafik: 54 % Sound: 37 %

Schwierigkeit: einstellbar

PEROKA SOFT

VERSANDHANDEL

Amiga

Airbus A320 Amas, Game C Amas-Campiler Another Warld 99,00 DM eCreator (kpl.dt.) 109,00 DM Aquaventura Battle Isle Data Disk I Black Crypt ack Crypt Indesliga Manager prof. rds of Pray Castles
Civilisation
Cruise for the Carpse
Das schwarze Auge
Der Patrizier (kpl., dt.)
Dyna Blaster
Elvira II pic ye of the Behalder II Grand Prix Golf (Microprase) Harpaan 12 I Harpoon Editor narpoon Editor Jaguar James Pond Kathedrale Larry V Lemmings 2 Lemmings Data Disk Lemming's Data Disk Links Latus Turba Challenge II Monkey Island II (kpl. dt.) Mad TV Might and Magic III Pacific Island Perfect General Papulaus 2 Red Baran Space Shutle Sim Ant Simpsons Turlles II Their finest Haur Ultima VI Walfspack 1 MB

MS-DOS

1869 Ace of Pacific Airbus A320 Battle Isle Battle Isle Data Disk I Bundesliga Manager praf. R 17 17 ivilisation (dt.) hessmaster 3000 arklands varkiarias Vas schwarze Auge Ver Patrizier (kpl. dt.) Dune
Epic t Behalder II (kpl. dt.)
Elvira II
Falcan 3.0 (kpl. dt.)
Flames affreedam
Heartal China VG.
Harpoan 12.1
Harpoan Editor
Indiana Janes IV
Jeffighter II
Kathedrole
Lemmings Data Disk
Lard af King st.
Mad TV
Mankey Isl, 2 (kpl. dt.)
VG.
Wankey Isl, 2 (kpl. dt.) Mad TV Mankey Isl, 2 (kpl, dt.) PGA Plus PGA Caurse VGA GA Caurse

awermanger

acific Island

berfect General

led Baran (kpl. dt.)

jim Ant

tar Trek VI

tritke Command

space Shuttle

wilight 2 000

Jitima VII

Jitima Trilogy (IV, V u. VI)

Winter Challenge

Wina Comm III kpl. dt.)

Vina Comm III kpl. dt.) Winter Challenge 79 Wing Comm. II (kpl. dt.) VGA 94

ATARI ST

AIAKI S irbus A320 undesliga Manager pral. ruise for a Carpse vira II ite Gates of Dawn ond Prix mmings Data Disk light of the Sky citic Island rawermanger Data Disk Turt les II Waltspack Yarankündigung Irriumer und Preisanderungen :

KOSTENLOSE PREISLISTE an (Bitte Computertyp angebenIII)
Weitere Spiele und Zubehör vorrätig.
Vork, DM 5;; Pastrachn. DM 8;; Ausland Vork. DM 15;

Telef. oder schriftl. Bestellung bei

PEROKA SOFT

Petra Schurig Postfach 100527, 4019 Monheim

Telefan: 02173/51351 02173/56906



Marble Madness

Endlich kann auch das Game Gear mit einem Marble Madness Clone aufwarten. Der Automatenklassiker wurde routiniert umgesetzt. Die Grafik sieht erstaunlich gut aus und das 3D ist fließend. Der fehlende Zwei-Spieler-Mode stört wenig. Weitaus schlimmer ist die schwammige Steuerung, die selbst geübte Madness-Kugler in die Klippen treibt. Ein gemäßigtes Marble Madness-Vergnügen, Testkugeln ist ratsam. kn

Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Domark Zirka-Preis: 70 Mark

GAME GEAR 59%

Grafik: 62% Sound: 48% Schwierigkeit: einstellbar

George Foreman's KO Boxing

George Foreman ist einer der Typen, die schon dank ihrer Statur gut auf das quadratische Display des Game Gear passen, mit 250 Pfund Lebendgewicht protzen und unter immensen Anstrengungen auch mehrsilbige Wörter aussprechen können. Alles klar, George Foreman ist Profiboxer. Wahlweise laßt Ihr gegen einen Freund oder einen Computergegner die Fäuste fliegen.

Fällt die Entscheidung zugunsten des Computers, startet Ihr eine Art Liga. Ein





Kampf wird über zehn Runden ausgetragen. Gewonnen wird per Juryentscheid nach Punkten (wer wen wo wie oft trifft), oder mit einem echte KD. Um ein stilvolles KO Boxing auszutragen, kennt George verschiedene Angriffs und Blockschtäge. Als besonderer Knüller steht Euch ein "Super Punch" zur Verfügung.

Die Grafik entspricht mittlerem Game-Gear Niveau. Der Sound dudelt teitnahmslos vor sich hin und läßt keine so richtige Kampfstimmung aufkommen. Rundherum macht George Formann's KO Boxing auf dem Game Gear einen durchschnittlichen Eindruck. Vor dem Kauf sollten Boxfans probeweise in den Ring steigen.

Genre: Sport Hersteller: Flying Edge Zirka-Preis: 70 Mark

GAME GEAR 57%

Grafik: 60% Sound: 50%

Schwierigkeit: einstellbar



Shadow of the Beast

Die Lynx-Version des Grafikspektakels bietet im Vergleich zu allen anderen Umsetzungen den mit Abstand größten Spielspaß. Technisch auf dem neuesten Stand (perfektes Scrolling, liebliche Grafik), wurden von Atari die Mankos der Urversion fast vollständig ausgemerzt. So warten witzige Rätsel und nette Extras. Actionfans sollten sich diesen grafischen Genuß zulegen.

Genre: Action Hersteller: Atari Zirka-Preis: 80 Mark

LYNX

70%

Gratik: 78% Sound: 64%

Schwierigkeit: schwer

Steel Talons

Ataris Hubschrauberautomat Steel Talons gehört zu den besten Simulatoren, die tetztes Jahr in deutschen Spielhallen ihr Zuhause fanden. Atari faßte sich ein Herz und packte, so unglaublich es klingt, den kompletten Automaten ins Lynxmodul. Wieder steigt der Spieler in den AH-64 Apache-Kampfhubschrauber und kämpft sich durch eine Handvoll Missionen, die jeweils die Neutralisierung aller Gegner in einem bestimmten Territorium unter Zeitdruck umfaßt. Dabei dart zwischen einer Infrarot-gelenkten Luft-Boden und Luft-Luft-Rakete,





dem High-End-MG oder einem ungelenkten Explosionshammer gewählt werden. Auf Knopfdruck läßt sich Euer Vogel von hinten beschauen oder aus Sicht des Piloten durch die 3-D-Vektortandschaft lenken.

Steel Talons auf dem Lynx ist, trotz anfänglicher Bedenken, rundum gelungen. Ataris Programmierer haben bis auf den Zweispielermodus und die herzhafte Schüttethydraulik alles auf Modul gebannt, was den Automaten auszeichnete. Einziges Manko: Die verflucht schnelle und detaillierte Grafik ist etwas kontrastarm, so daß der kleine LCD-Bitdschirm ein nur mäßiges Bild von sich gibt. Trotzdem: zuschlagen! kn

Genre: Simutation Hersteller: Atari Zirka-Preis: 80 Mark

LYNX

75%

Gratik: 72%

Sound: 50%

Schwierigkeit: mittel

VIENNA COMPUTER SERVICE

PC und AMtGA Hard- und Software; Fordern Sie unseren umfangreichen Katalog an. Schreiben Sie an:

V.C.S., Aichholzgasse 30/3/32 A-1120 Wien Tel.: 83-93-813 Österreich Fax: 815-31-66

Sie können täglich 24 Stunden bestellen. Unser Büro ist von Montag bis Freitag von 10 bis 18 Uhr besetzt. Außerhalb dieser Zeiten können Sie auf den Anrufbeantworter sprechen.



pie Japaner lieben Rollenspiele und Strategiegemetzel. Im neuesten Nippon-Exportpäckchen sind natürlich aktuelle Module beider Genres vertreten. Wir haben sie für Euch etwas genauer unter die fernöstliche Kritikerlupe genommen.

Ultima VI

Nippons Rollenspieler gewinnen langsam, aber sicher ihr Herz für die Ultima-Serie. Neuester Sproß japanophiler Dungeon-Kost ist Ultima-Teil Nummer 6, der jetzt für das Super NES erschienen ist. Am gewohnten Erscheinungsbild hat sich gegenüber der originalen PC-Fassung auch auf der Konsole kaum etwas geändert - die VGA-Optik wurde sogar fast 1:1 übernommen. Neu ist die Bedienung, die extra auf die Feuerknopfschar des Super-NES-Joypads zugeschnitten wurde. Per Knopfdruck taucht ein Menü auf, in dem Kenner der japanischen Sprache, unterschiedliche Optionen anwählen dürfen. Gespräche, in Ultima VI zuhauf vorkommen, laufen nach dem Stichwortprinzip ab. In einer Liste gibt's je nach Gesprächspartner eine Liste mit Schlüsselwörtern, auf die das Gegenüber reagiert. Je nach Verlauf Konversation tauchen mehr Wörter auf, oder einige verschwinden aus der Liste. Angesichts des bei der Ultima-Reihe lebenswichtigen "Palaver"-Modus, dürften auch Tüftler irgendwann alle Flügel strecken - selbst der hartnäckigste Spieler kommt kaum weiter.

A-Train

Maxis brandaktuellen Eisenbahnhammer gibt's in Japan schon fürs Mega Drive. Am anspruchsvollen Spielprinzip hat sich wenig geändert: Durch strategisches Agieren klickt Ihr Euch zum Eisenbahnmogul, dem sogar ganze Städte gehören können. Das komplexe Geschehen läßt den Spieler schon bei der Computerversion gehörig schwitzen - auf dem Mega Drive versumpft der Spielspaß für alle nicht japanisch sprechenden Mega-Drive-Besitzer im Sprachenfrust. Sämtliche Bildschirmtexte sind in gepflegtem Japanisch gehalten und entlocken dem herumklickenden Eisenbahnbauer so manches "Oh" und "Ah", wenn urplötzlich unverständliche Schriftzeichen





erscheinen und Euer Dampfroß das Zeitliche segnet. Da selbst Börsenaktionen und Grundstücksgeschäfte in fernöstlichen Ideogrammen leuchten, scheitert auch der härteste "Try & Error"-Fan. Sollte jemand Japanisch sprechen, muß das Modul jedoch ins traute Heim.

Samurai Wars

Als etwas verständlicher entpuppt sich das Strategiespiel Samurai Wars. Zwar sind ebenfalls alle Texte japanisch, deren Menge erschlägt Euch jedoch nicht. Ähnlich wie bei Advanced Miltary Commander dürfte sich der Strategie-Freak nach ein paar anfänglichen Fehlversuchen heimisch fühlen. Ihr bewegt Eure Samurai-Einheiten durch das Japan des Mittelalters und erwehrt Euch allerlei feindlicher Truppen. Die Kampfszenen fordern zum einen geschicktes Taktieren mit der Angriffsformation und im Endeffekt einen flinken Joypadfinger. Hoch zu Roß steht Ihr dem gegnerischen Anführer gegenüber und müßt Ihn nun mit dem Flitzebogen aus dem Sattel schießen. Gelingt es Euch, habt Ihr gewonnen, wenn nicht, ist die gesamte Truppe futsch.

Im Endeffekt bietet Samurai Wars solide Srategiekost mit schnukeliger Grafik. Fans dürfen zugreifen, die die es werden wollen, sollten sich erst einmal den Advanced Military Gommander anschauen. Ikn



AMIGA POWER DISK NR.12 Das Super-Layout-Programm "Page Setter" für nur 19,80 DM!

Das komplette Profi-Programm von Gold Disk!

Das ist Desktop Publishing pur. Mit Page Setter schaffen Sie alles: Von der Glückwunschkarte bis zur Vereinszeitung, vom Hinweisschild bis zum Bewerbungsschreiben. Page Setter ist die kompromißlose Lösung für die professionelle Gestaltung Ihrer Dokumente.

Ab sofort bei Ihrem Zeitschriftenhändler!





Und das bekommen Sie bei diesem starken Layout-Programm:

- Page Setter arbeitet nach dem bewährten Boxen-System: Jede dieser Boxen kann ganz nach Wahl mit beliebig plazierbaren und verknüpfbaren Text- und Grafik-Elementen bestückt werden.
- Eingebaute Editoren für Text bzw. Grafik erleichtern die Arbeit.
- Sie haben jede Menge Werkzeuge und verschiedene Zeichensätze und Schriftattribute zur Verfügung.
- Ganzseitenansicht und vielfältige Editierfunktionen.
- Super-einfache Bedienung über die grafische Oberfläche.
- Hervorragende Druckergebnisse auch auf Matrixdruckern.
- Außerdem: Einen Update-Coupon für Page Setter 2.0!

Nutzen Sie dieses Angebot zum Wahnsinns-Preis von nur 19.80 DM!

COMPACT DISC

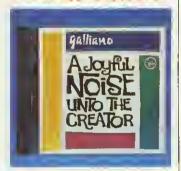


ZZ Top: Greatest Hits

Billy Gibbons, Dusty Hill, Frank Beard und drei Sonnenbrillen: ZZ Top. Vom 73er Hit "La Grange" über "Tush", dem ersten Volltreffer in Deutschland, bis zu den neueren "Sharp Dressed Man" und "Gimme all your lovin" — auf der Compilation finden eingefleischte ZZ-Top-Fans und solche, die es werden wollen, Meilensteine die bisher urveröffentlichten "Viva Las Vegas" und "Gun Love". Ein musikalischer Leckerbissen für Südstatler.

Warner 7599-38299-3 18 Tracks/72:50 Minuten POWER-WERTUNG: empfehlenswert

COMPACT DISC



A Joyful Noise

Galliano, die Zweite: Gut ein halbes Dutzend schwarzweißer Musiker haben sich für "A Joyful Noise unto the Creator" um Rob Gallagher versammelt — das Ergebnis ist geschmacksneutraler und gehörgängiger als der Vorgänger, aber nicht platter. Im Gegenteil: Auf der CD gibt's Rasta-Ethno-Rap-Was-auchimmer-erfüllten Jazz der 90er Jahre, der auch nach der dritten Woche im Walkman nicht nervt, tanzbar sind die Galliano-Tracks sowieso.

Polydor 848 080-2 12 Songs / zirka 54 Minuten POWER-WERTUNG: empfehlenswert

COMPACT DISC

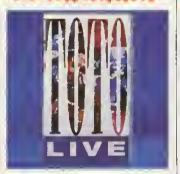


Mano Negra: Amerika Perdida

Eine Attacke gegen miese Stimmung. Wer die Pogues und die Negresses Vertes mag, wird auch sie mögen: Mit Latinorhythmen über Schunkelmusik, bis hin zu punkigen Fetzern, die absolut in die Glieder fahren, zeigen sie dem geneigten Ohr, wo's langgeht. Belebend: "Amerika Perdida". Schmachtend: "Salga la Luna". Verführerisch und punkig: "Sidi Hi Bibi". Irr und kindisch: "Noche de Accion". Keine Musik für Asketen und Perfektionisten; für alle Freunde von witzigen Musikideen ein Muß.

DL82 PM 527 30 889 ca. 50 Minuten/16 Tracks POWER-WERTUNG: hervorragend

MUSIKVIDEO

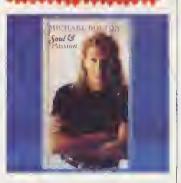


Toto: Live

Die Rockveteranen betegen in dem Pariser Konzert, daß sie in ihrer 14jährigen Geschichte ein paar Dutzend hochkarätige Songs hervorgezaubert haben. Mit ungebrochenem Engagement wurden 1990 Klassiker und aktuelle Hits aufgeführt, die sich nicht nur Fans des Duartetts antun sollten. Wer auf Live-Mitschnitte steht und keine multimediale Bühnenshow erwartet, der wird nicht enttäuscht. Ein grundsolides Video mit einigen der kompetentesten Rockmusikern des letzten Jahrzehnts.

SMV 49993-2 12 Songs / zirka 65 Minuten POWER-WERTUNG: durchschnittlich

MUSIKVIDEO



Michael Bolton: Soul & Passion

Ein Reibeisen-Sottie macht Karriere: Amerika liegt ihm zu Füßen, auch in Europa kommt er an. Die Best-Df-Präsentation aus drei CDs zeigt den Superstar in souveränen Videoclips, die sich keine Blöße geben. Songs, Stimme, Styling: Michael Bolten wurde mit etlichen Talenten bedacht, aus denen er das Beste gemacht hat. Ein Video, das die Fans lieben werden und selbst zögerliche Zeitgenossen die Kreditkarte zücken läßt.

SMV 49122 2 13 Songs / zirka 55 Minuten POWER-WERTUNG: empfehlenswert

ma

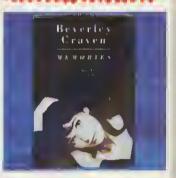
MUSIKVIDEO

n dieser Stelle wollen wir Euch über aktuelle Pop und Rockmusik, neue Kaufvideos, aktuelle Kinofilme, Bü-

cher, Cornics und Brettspiele informieren. Das bewährte Test Team besteht auch hier aus Martin, Michael, Winnie, Knut, Richie, Boris und Volker. Welche CDs, Bücher, Comics, Vi deos oder Kinofilme besprochen werden, richtet sich danach,

was die Redakteure gerade privat hören, lesen oder anschau en. Die Wertungen sehen auf diesen Selten allerdings etwas anders aus. Wir stufen die vorgestellten Produkte in fünf "Qualtitätsstufen" ein. Diese reichen von hervorragend,

über empfehlenswert durchschnittlich und für Fans bis zu einem niederschmetternden mangeihaft. vw



Beverly Craven: Memories

Die Singer/Songwriter-Newcomerin Beverly Craven lockt mit einem Doppelpack: Neben dem Video, das drei Clips plus Live-Mitschnitte bietet, lungert eine CD mit drei Dn-Stage-Tracks in der Pakkung. Die wunderschöne Balladen-Compilation wird nur durch zwei Facts getrübt: Viele Songs gab's schon auf der Erstlings-CD und während des gesamten Live-Auftritts sitzt die hübsche Beverly brav hinterm Klavier — kompetente Songs, langweilig präsentiert. mg

SMV 49995 2 11 Songs / zirka 50 Minuten POWER-WERTUNG: durchschnittlich



zum Feste: Spiele-Power/ Insel der Träume: Mankey Island 2/ Stiftung Konsolentest: alle wichtigen Videaspiel Systeme im Vergleich/ Bullfrags Götterbande kehrt zurück: Populous 2

Fire & Ice: Oer Knülle im Test. Fantasy Fuller: Neues vom Lemmings-Macher

High-End Action ouf dem Super NES. Männer, Mädchen & Motoren: Temporausch die besten Rennspiele im Vergleich



alympiade: 70 Spart-Spiele im Überblick. Red Baran Nachfalger "Aces of the Pacific" im Test.

AHM, RAUSPER LE SALEN ES SEI JEIZT SO EINFACH SEINE PONER-PLAY-SAHHLUNG ZUM POWER-PLAG

Rollenspiel-Cocktail: Ultima

Underworld Amberstor - Abandaned Places - Beholder 2 Knightmare/ Players Guide/ Handheld- carner: Neuheiten für Game Bay, Game Gear und Lynx/ Krawall im All: Buck Rogers 2



in Chicogo. Thalion's Turricon-Killer: Lionheart. Exclusiv: Maxis neue "Sim"-Spiele, Sim Life & Simm Farm



schöne Grafik, mehr Monster. Graßer Bericht von der Landonmesse, Tag der Abrechung: Terminator 2



Fans. A Train: Exklusiv - Maxis neue Simulatian, 25 Jahre Enterprise: Star Trek

Blick in die

Black Crypt: **Furiases** Rollenspiel für alle Amige

Zukunft: Trendware.

im Test

Messe: Jubel Trubel, Spiel-

Vektorhimmel mit Chuck Yeager 2. Furiases Trio: Gome-Boy-Giganten; Kult Comic als Camputerspiel: Hägar

ZITSCHE_RATSCHE

KEINER HAT GESALT, DASS

IST!

AG! - ... ABER



Alle Nevia

keiten van

der London-

spaß. Pfeil-

schnell im

Ich bestelle für 6,50 DM pro Exemplar:

Ausgaben POWER PLAY Nr. _____

Ausgaben POWER PLAY Nr.

Gesamtbetrog

Oie Bezohlung erfolgt nach Erhalt der Rechnung.

Name, Vorname

PLZ, Wohnert

Straße, Hausni

Schickt den ausgefüllten Caupon on: Power Play Leserservice, CSJ Postloch 140 220, 8000 München 5.



Tips&Tricks total/ Gewinnspiel/ Wizzary 7 im

Test - das beste Rallenspiel aller Zeiten/Spiele

des Jahres · Pawer Play die Highlights '91

AUSZUBAUEN ..

Menge Cheats und Kniffe. Alles über den Cyberspace Filmhit 'The Lawnmawer Man'. Randale im Raum: "Super Aleste", "Last Resart"

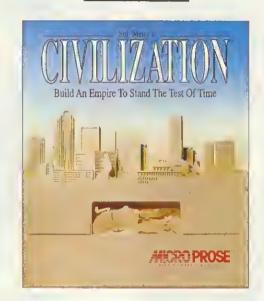
Software

des Gravens ein Führer durch die Gruselspiele. Sim Ant

der orginelle Nachfolger zu Sim Earth. Battle Isle, der Strategieknüller im Test

Telefanische Bestellungen bitte unter 089 - 240 132 28 aufgeben. Außer den hier aufgeführten Ausgaben kännt Ihr auch nach Heft 8, 11, 12/90 und 1, 2, 3, 4/91 unter der genannten Telefannummer anfardern. Ansansten Coupan ousfüllen und schicken an: Pawer Play Leserservice, CSJ Pastfach 140 220 in 8000 München 5

Wieviele Preise müssen wir noch gewinnen, bevor auch Sie "Sid Meier's Civilization" besitzen?



Sieger!

Bestes Unterhaltungsprodukt 1991

Sieger!

Bestes Strategieprogramm 1991

Sieger!

Bestes Unterhaltungsprogramm 1991

Sieger!

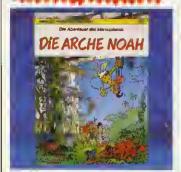
Originellestes Spiel 1992

Civilization
ist jetzt erhältlich mit deutschem
Bildschirmtext für Ihren
Commodore Amiga und alle
IBM PC-kompatiblen Geräte.



MicroProse Ltd. Unit 1 Hampton Road Industrial Esate Tetbury Glos. GL8 8LD. Tel + 44 (0) 666 504 326.

COMIC

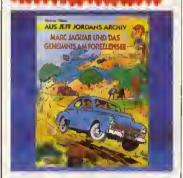


Die Arche Noah

Setten hat sich eine Nebenfigur so gründlich selbständig gemacht wie Franquin's Marsupilami. Sie ist nicht nur zum eigentlichen Star der Spirou und Fantasio Comics geworden sondern darf jetzt auch in einer eignen Reihe durch den Urwatd von Palumbien toben. Zeichner Batem und Texter Yann können dem Meister zwar nicht das Wasser reichen, bemühen sich aber redlich um Authentizität. Trotzdem reicht's nur für ein buntes Durchschnittlich.

Texter/Zeichner: Yann/Batem Verlag: Carlsen Comic Zirka-Preis: 12,80 Mark POWER-WERTUNG: durchschnittlich

COMIC

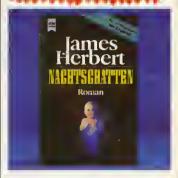


Marc Jaguar...

Nach 16 gezeichneten Kriminalfällen steht erstmals nicht Privatdetektiv Jeff Jordan im Mittelpunkt der Handlung sondern sein Freund, der Fotograf Marc Jaguar. Bei einem Routinejob kommen die beiden ganz zufällig einer gefährlichen Verschwörung auf die Spur. Maurice Tillieux' Figur "Jeff Jordan" ist zwar sonst für einige Spannung gut, im aktuellen Fall dümpelt die Story jedoch Im Mittelmaß und ist deshalb nur den echten Fans zu empfehlen.

Texter/Zeichner: Maurice Tillieux Verlag: Carlsen Comics Zirka-Preis: 12,80 Mark POWER-WERTUNG: durchschnittlich

висн



Nachtschatten

Seitdem der Horrorspezialist James Herbert den Hauptdarstellern seiner ersten Romane (den blutdürstigen Ratten) den Rücken gekehrt hat, leidet deutlich die literatische Qualität der Neuwerke. Mit Nachtschatten erreicht James Herbert den absoluten Gruseltiefpunkt seiner Schriftstellerkarriere — bis auf die letzten 20 Seiten kommt auf der Durststrecke von rund 300 Blatt Papier weder Spannung noch Gänsehaut auf. Für mich war das der letzte Herbert. mh

ISBN: 3-453-04848-2 Autor: James Herbert Verlag: Heyne Zirka-Preis: 9,80 Mark POWER-WERTUNG: für Fans

BUCH



Mord im Bungalow

Die bekannteste Romanfigur von Rex Stout dürfte ohne Frage Nero Wolfe sein, der Anwalt und Feinschmecker. Ein etwas unauffältiger arbeitender Hetd aus Stouts fantasievotler Feder ist Tecumseh Fox. In seinem neuen Fatl muß der kriminalistische Fährtensucher die Unschuld eines Ktienten beweisen und den tatsächlichen Mörder des Millionärs Thorpe finden.

ISBN: 3-453-05796-1
Autor: Rex Stout
Verlay: Heyne
Preis: 8,80 Mark
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich



Tot

"Tot" ist der dritte Teit einer langen Fantasy-Erzählung des amerikanischen Horrorexperten Stephen King — der Saga vom dritten Turm. Während in den ersten beiden Bänden ("Schwarz" und "Drei") — die Sprachanleihe bei den Rollenspielen sei gestattet — die Party zusammengestellt wurde, beginnt in "Tot" die eigentliche Suche nach dem dunklen Turn. Roland der Revolverheld, die gelähmte Susannah Walker und der Ex-Junkie Eddie Dean versuchen in einem Land zu überteben, das weitestgehend durch eine Katastrophe verwüstet wurde.

Während sich die Horrorromane von King (auch unter dem Pseudonym Richard Bachmann), durch eine sprachlich verdichtete Realität auszeichnen, wechselt die Sprache in "Tot" zwischen altmodischem, dem Szenario des Revolvermanns angepaßten Slang und eben dem typischen Stephen King Realismus. Wie schon in den ersten beiden Teilen der Trilogie springen Zeit und Ort der Handlung zwischen fantastischer Endzeit und dem Amerika des ausgehenden 20. Jahrhunderts hin und her.

Im ersten Abschnitt des Buchs versuchen die drei King-Helden einen vierten Begleiter - den Teenager Jake - in ihr Raum-Zeit-Kontinuum herüberzuholen. Im zweiten Abschnitt tührt die Reise der - nun zum Duartett angewachsenen Gemeinschatt - in die apokalyptische Stadt Lud. Dort, wo ein erbarmungsloser Krieg zwischen den "Grauen" und den "Pubes" tobt, stoßen die Abenteurer auf einen Einschienenzug: Blaine, den Mono. Die Begegnung mit dem bösartigen und rätselhungrigen Technomonster ist der Höhepunkt der Geschichte — und gleichzeitig der Schluß des dritten Teils der Turmsaga.

Wer von King-Standards wie "Christine", "Shining", oder "Es" begeistert war, lernt den Gruselmeister hier von einer neuen Seite kennen. Allerdings: Die Dichte, Authentizität und Spannung seiner Horrorgeschichten kann King in "Tot" nicht halten.

ISBN: 3·453·05339·7 Autor: Stephen King Verlag: Heyne Preis: 26,80 Mark POWER-WERTUNG: durchschnittlich

KAUFVIDEO



Der Rabe

Fox-Video läßt im aktuellen Monat die Vampire aut uns los: Gleich vier kleine Meisterwerke des Low-Budget-Königs Roger Corman erscheinen als Kautvideos zum Preis von knapp 30 Mark. Die in den Jahren 1962 bis 1964 entstandenen Horrorfilme haben längst Kultstatus erreicht und gehören zum testen Repertoire der Programmkinos. Besonders "Der Rabe" wird von Horror-Freaks hoch gehandelt. Treten hier doch gleich drei Altstars des Gruselfilms zum Duell der Zauberer gegeneinander an. Vincent Price, Peter Lorre und Boris Karloff spielen sich im wahrsten Sinn des Wortes die Seele aus dem Leib. In einer Nebenrolle tritt übrigens der junge Jack Nicholson aut und betätigt sich ganz untypisch als Rächer der Enterbten. Wir befinden uns im England des 16. Jahrhunderts. Dr. Craven, ein pensionierter Erzmagier, lebt nach dem Tode seiner Frau zurückgezogen aut dem Lande. Erst als er von den tinsteren Machenschaften seines Berutskollegen Dr. Scarabus erfährt wird er aktiv, um dem Finsterling das Handwerk zu legen.

"Der Rabe" folgt thematisch ebenso, wie die anderen Titel der Reihe "Lebendig begraben", "Satanas" und "Schwarze Geschichten", den gotischen Schauerromanen des amerikanischen Autors Edgar Allen Poe.

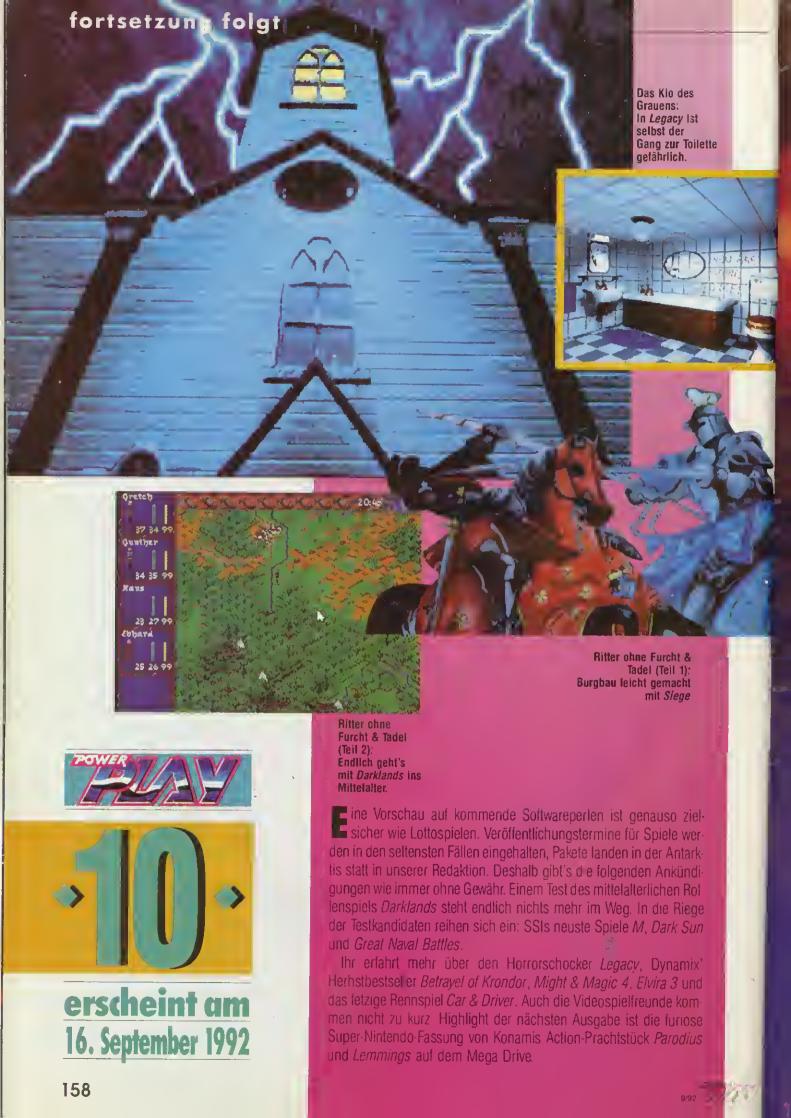
Was damats an tinanzietlen Produktionsmitteln fehlte, wurde von Corman einfach durch exzessiven Farbeinsatz und besonders überbordende Pappkutissen ersetzt. Sicher mit ein Grund, daß die Fitme noch heute ihr Publikum tinden. Eine Horrorfilmsammlung ist ohne die Billigproduktionen von Corman nicht komplett. Wer die Streifen nicht schon tängst vom Fernsehen aufgenomen hat, kann jetzt mittels Kaufvideo losgruseln.

Regie: Roger Corman
Produzent: Roger Corman
Drehbuch: Richard Matheson
Darsteller: Vincent Price,
Peter Lorre, Boris Kartoff,
Jack Nicholson
Laufzeit: ca. 83 Minuten
FSK-Freigabe: ab 6 Jahren
Video-Anbieter: Fox Video
Zirka-Preis: 30 Mark
POWER-WERTUNG:
empfehtenswert









Ihr habt es nicht anders gewollt!

... die musikalische Kreativität ohne Ende!

Peripherie des Jahres 1992 gewählt von den Lesern der DOS International

Ihr wollt die Soundfreiheit?
Dann holt sie Euch!

SOUND BLASTER 2.0



Deutschland: CPS Computer Distribution Gmb11 Am Neumarkt 30 2000 Hamburg 70 Telefon: 040-656 99 8-0 Telefax: 040-656 79 69 ACTOR BBS Mailbox: 040-656 69 61 Österreich; Herbst Elektronik GmbH Untere Donaustrafie 31 1020 Wien Telefon: 222-267 56 98 Telefax; 222-267 569 15 Schweiz: Wyrsch Trading AG Grussmatte 30 6014 Litjau/Luzern Teicfox: 041-57 49 5 Teicfox: 041-57 30 8 Schweiz: Wyrsch Trading SA 198, route de Veyrier 1234 Vessy Telefon: #22-784 33 8

